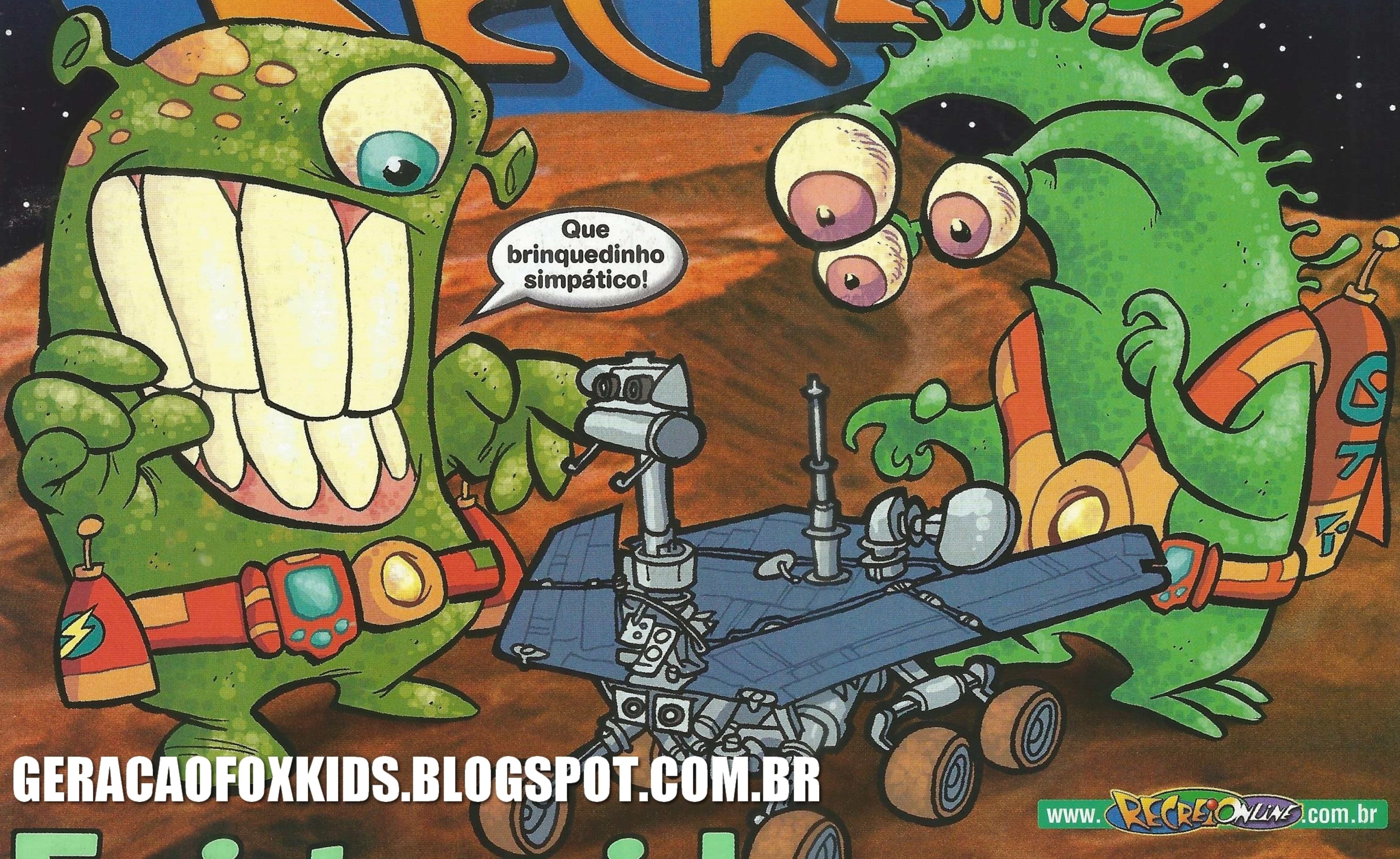
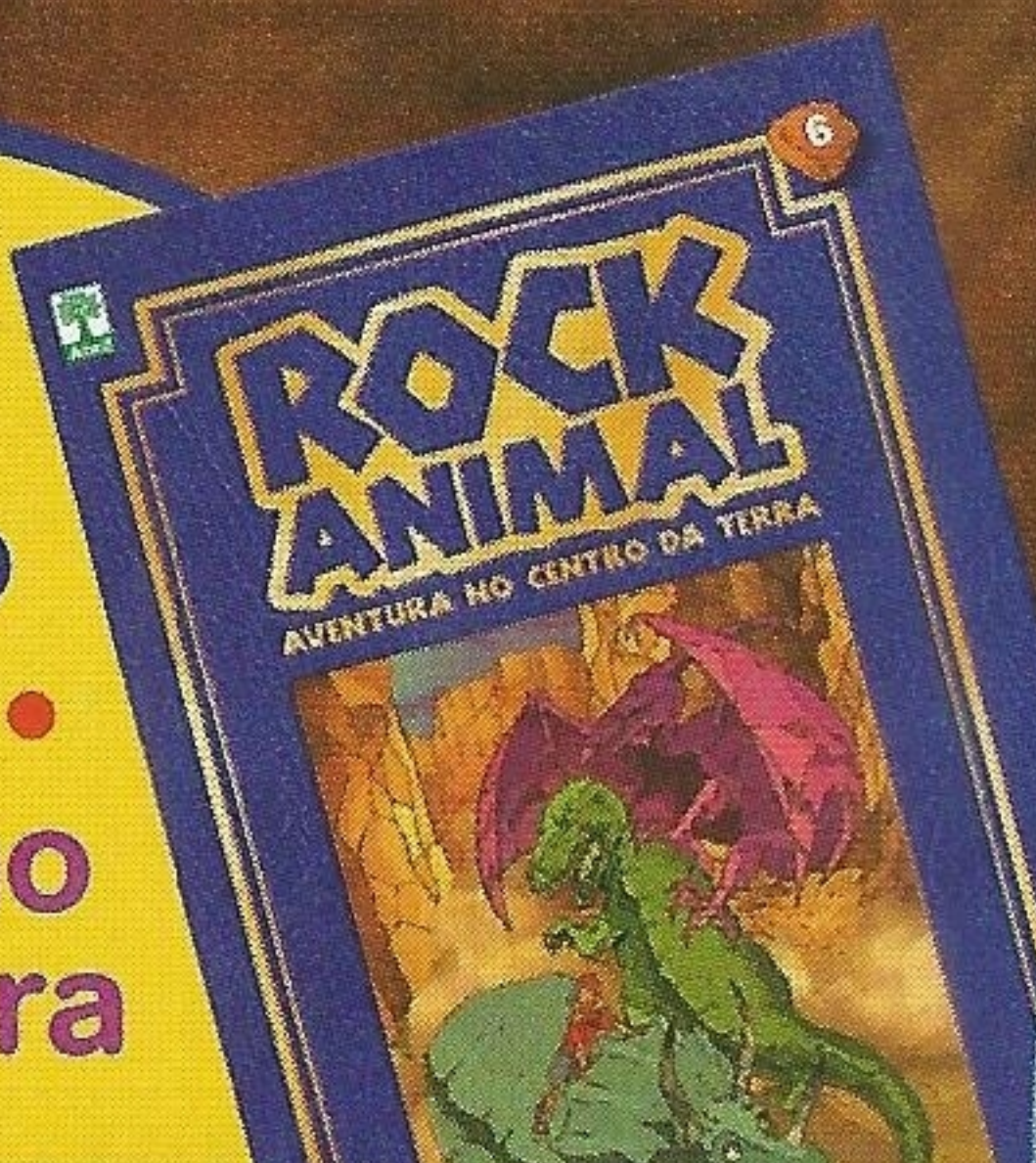
Abril
QUADRINHOS • SCOOBY VIRA UM DEUS EM UMA ILHA REMOTA
RECREIO
Que brinquedinho simpático!
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
www.RECREIOONLINE.com.br
Existe vida em Marte?
Robôs terráqueos estão no planeta para desvendar esse mistério. Confira o que eles já descobriram
O SENHOR DOS ANÉIS
Ajude Frodo a cumprir a sua missão no Game Boy Advance
PARA BRINCAR
A fila está chata? Veja dicas para se divertir enquanto espera
R$ 5,95*
* PREÇO PROMOCIONAL
12/2/2004
Ano 4
Nº 205
Nesta edição
A sexta revista da coleção ROCKANIMAL • Aventura no centro da Terra
ROCK ANIMAL
AVENTURA NO CENTRO DA TERRA
ISSN 1517-7467
9 771517 746002
00205
É AVE MAS NÃO VOA, NADA MAS NÃO É PEIXE
Saiba mais sobre o pingüim

Vantagens de ter a língua azul:

dizer que foi picado pela mosca azul e o antídoto é uma gelatina de morango.

Gelatinas 1, 2, 3 e Já Dona Benta. Você come e ainda por cima se diverte.
A de Maçã Verde pinta a língua de verde, a de Tutti Frutti pinta de azul.
E ainda tem mais sete sabores diferentes para você. Peça já para a mamãe.

0800-557105 www.donabenta.com.br/123eja

AQUI TEM

CAPA:FOTO NASA/ ILUSTRAÇÃO FABIO MOON E GABRIEL BÁ / SCOOBY-DOO AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © 2003 HANNA-BARBERA. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

É VERDADE QUE O DESERTO DO SAARA JÁ FOI UMA FLORESTA?

Víctor Rubira, 9 anos
Itatiba – SP

Sim. O Saara já teve uma paisagem bem diferente da atual. Há até aproximadamente 65 milhões de anos, toda aquela área permaneceu sob o mar. Com o passar dos séculos, o mar recuou e, aos poucos, se formaram florestas e rios na região. Depois, alterações climáticas no planeta modificaram a área, originando o deserto do Saara.

CONSULTORIA: MARGOT GUERRA SOMMER, ROBERTO IANNUZZI, MICHAEL HOLZ, PAULO ALVES DE SOUZA e RUALDO MENEGAT (professores do Departamento de Paleontologia e Estratigrafia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul); NSW NATIONAL PARKS & WILDLIFE SERVICE DA AUSTRÁLIA; SCOTT PULLYBLANK, DO ZOOLÓGICO DE MELBOURNE; ANTÔNIO ROSSANO MENDES PONTES (professor de zoologia da Universidade Federal do Pernambuco); GABRIELA AMARAL (Confederação Brasileira de Golfe) e RICARDO AUCÉLIO (professor do Departamento de Química da PUC-RIO).

NA ÉPOCA DOS DINOSSAUROS, EXISTIA GRAMA?

Luan Rangel Scussel, 5 anos
Cotiporã – RS

Não. Os dinossauros surgiram há cerca de 220 milhões de anos e foram extintos há 65 milhões de anos. Já os vegetais do tipo gramíneas começaram a se expandir pela Terra há 24 milhões de anos, depois do desaparecimento dos dinossauros. No tempo dos dinos, existiam pinheiros, samambaias e cavalinhas.

QUEM INVENTOU O JOGO DE GOLFE?

Ítalo Henrique de Oliveira, 11 anos
Três Corações – MG

Não se sabe ao certo. Holandeses e escoceses se dizem pais do golfe, mas não há registros sobre a criação do esporte. Há quem acredite que ele é baseado em antigos jogos romanos e franceses. As regras como existem hoje foram criadas na cidade escocesa de Edimburgo, em 1744. Contam que o golfe se tornou tão popular na Escócia no século 15 que o parlamento proibiu a prática do esporte, pois os guerreiros passavam muito tempo jogando e deixavam os treinamentos de lado.

COMO É FEITO O GELO-SECO E PARA QUE ELE SERVE?

Fernando Ramos, 9 anos
Valinhos – SP

O gelo-seco é gás carbônico em estado sólido. Ele é gasoso quando está em temperatura ambiente e só fica sólido quando é resfriado a 780 graus centígrados negativos. Nesse processo, antes de ficar sólido, ele passa primeiro pelo estado líquido. O gelo-seco é usado no transporte de produtos refrigerados e para criar fumaça em shows. Deve ser utilizado com cuidado, pois pode queimar a pele por ser muito frio ou até causar asfixia quando usado em grande quantidade.

VOCÊ SABIA QUE...

- O navio mais longo, mais alto e mais largo do mundo é o transatlântico **Queen Mary 2**? Ele tem 345 metros de comprimento, o equivalente a três campos de futebol, 72 metros de altura e 41 metros de largura. Com esse tamanho todo, transporta 2.620 passageiros e 1.253 tripulantes. Em 12 de janeiro, o Queen Mary 2 partiu da Inglaterra para os Estados Unidos em sua primeira viagem.

QUANTAS ESPÉCIES DE CANGURU EXISTEM?

Guilherme Loureiro Pinto
São João da Boa Vista – SP

Há mais de 50 espécies, incluindo animais menores, como o canguru-rato e o canguru de árvore. Esse número pode variar, porque alguns cientistas consideram como cangurus animais de características parecidas enquanto outros os mantêm em grupos diferentes. Além disso, sempre é possível que novas espécies sejam descobertas.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

ESTÁ PRONTO PARA IR A MARTE?

Responda às perguntas e descubra como você se sairia em uma visita ao planeta vermelho.

1 Se pousasse em Marte e desse de cara com um marciano, qual seria sua reação?

- Tiraria uma foto para mostrar para a turma.
- Sairia correndo.
- Tentaria se comunicar.

2 Que tipo de roupa você levaria na mochila?

- Um traje especial fabricado pela Nasa para suportar o frio.
- Uma calça jeans e uma camiseta.
- Cachecol, gorro de lã e protetores de ouvido, porque lá faz muito frio.

3 Marte é um planeta vermelho porque...

- Ele tem muito ferro no solo.
- Recebe mais a luz do Sol do que a Terra.
- Os marcianos adoram molho de tomate.

4 Como enfrentaria as tempestades de areia que acontecem por lá?

- Levaria um superaspirador de pó.
- Fugiria.
- Usaria um capacete espacial fechado.

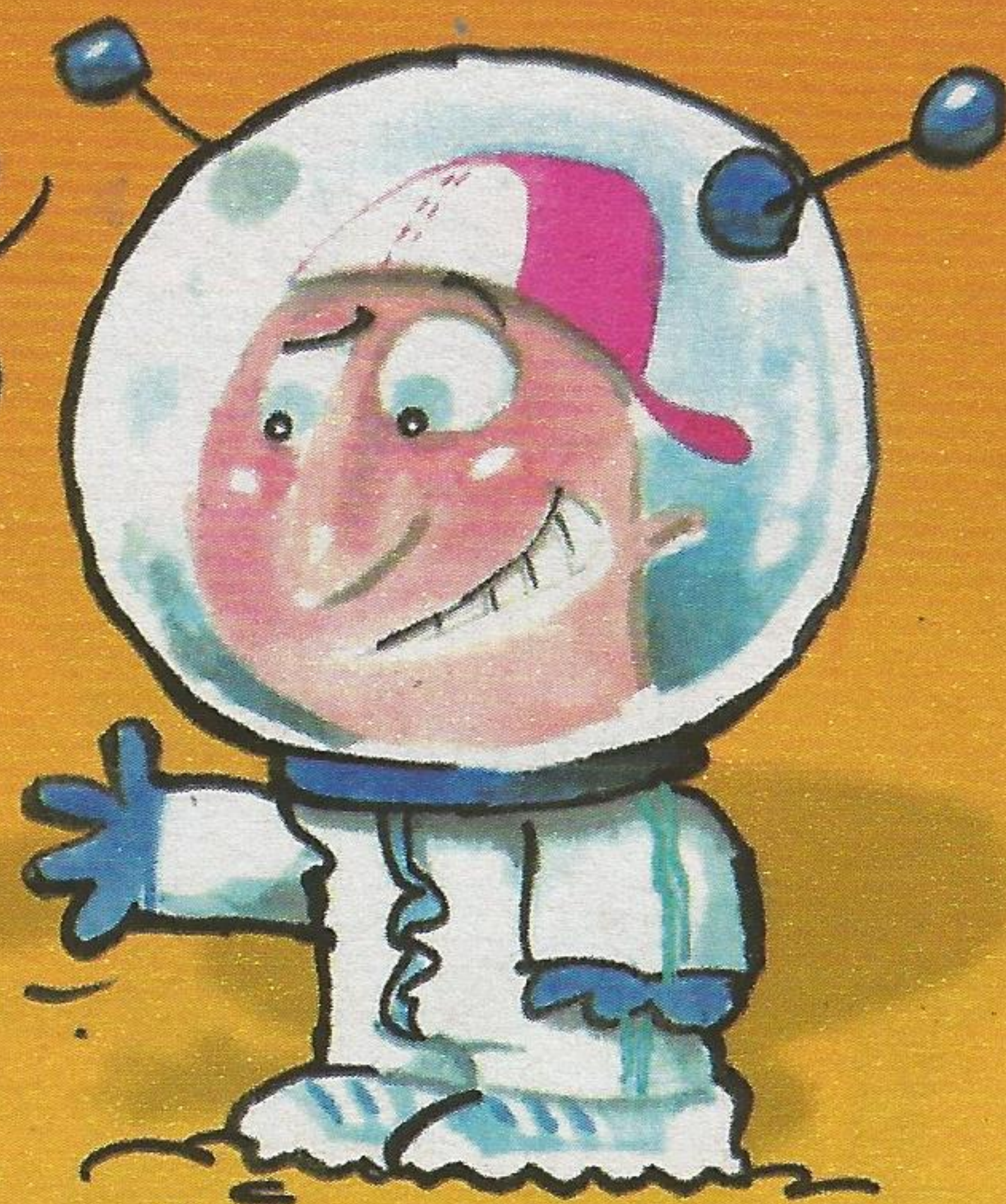
5 O maior vulcão do Sistema Solar se chama Olimpo e fica em Marte. Se estivesse passando por ele, você:

- Escalaria o vulcão para conhecer a cratera, já que ele está extinto.
- Ficaria olhando de longe com medo de uma explosão.
- Passaria longe, porque vulcões são perigosos.

6 Olhando para o céu à noite, você veria:

- Nada, porque lá é escuro.
- As duas luas de Marte, que se chamam Deimos e Fobos.
- Um céu estrelado.

7 Os cientistas acham que podem existir micróbios em Marte. Como você verificaria isso?

- ● Levaria um supermicroscópio e voltaria com amostras para a Terra.
- ★ Levaria um líquido para matar micróbios, porque eles podem ser perigosos.
- ◆ Tentaria encontrar algum com uma lente de aumento.

8 Se chegasse hoje a Marte, encontraria:

- ◆ Lixo espacial varrido pelos ventos.
- ● Os robôs *Spirit* e *Opportunity*, da Nasa, que estão no planeta.
- ★ Rose, a empregada-robô dos Jetsons.

9 Se fosse estudar em Marte, você:

- ● Teria mais dias de aula, pois o ano lá dura mais tempo.
- ◆ Sujaria o uniforme de terra vermelha.
- ★ Sentiria falta dos seus colegas.

10 Como seria um jogo de futebol em Marte?

- ◆ Legal, porque há espaço para jogar.
- ★ Mais rápido, porque o tempo lá passa mais depressa.
- ● A bola e os jogadores não parariam no chão, porque a gravidade lá é menor que na Terra.

11 Como você faria para beber água em Marte?

- ● Derreteria o gelo que existe no planeta.
- ★ Procuraria uma fonte.
- ◆ Iria em direção a um dos rios do planeta.

RESULTADO

Se marcou mais ★

Parece que você não se daria muito bem em Marte. Antes de fazer uma viagem espacial para lá, é bom pesquisar mais e descobrir informações sobre esse planeta. Nos próximos anos, ele estará na mira dos cientistas que estão investigando tudo por lá. Fique ligado nas notícias.

Se marcou mais ◆

Você teria algumas dificuldades em Marte. Também não é para menos. Mesmo sendo o planeta com mais chances de ter tido vida parecida com a nossa, ele é bem diferente da Terra. Pesquise mais. Quem sabe você possa ser um dos passageiros das futuras viagens espaciais.

Se marcou mais ●

Você é mesmo um terráqueo? Está tão por dentro de tudo o que acontece em Marte que parece um marciano. Você aproveitaria a viagem e saberia andar pelos vales de lá sem tropeçar em nenhuma cratera. Continue antenado, porque vêm novidades por aí nos próximos anos.

BIRY

INVASÃO

Veja a história do marciano (de mentirinha)

Texto THEREZA VENTUROLI

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

Meu nome é Oiercer*, mas meu apelido é Oi. Nasci em Marte e tenho 5 anos. Outro dia, me aconteceu uma coisa engraçada. Parecia um dia como outro qualquer: frio, com um vento forte que levantava redemoinhos de areia do chão vermelho. O céu estava leitoso, com o Sol brilhando lá no alto.

De repente, um objeto surgiu no céu, descendo, suspenso por um pára-quedas. Eu não podia imaginar o que seria aquilo. Mas eram os alienígenas que estavam chegando. Meu pai já tinha me contado sobre outras máquinas que desceram por aqui. Dizem que vêm de um planeta que fica mais perto do Sol, aquele que a gente enxerga daqui como uma estrelinha azul. Eu nunca tinha visto nada assim antes...

* Experimente ler o nome dele de trás

Versão para terráqueos

Se vivesse na Terra, *Oiercer* teria quase 10 anos, pois um ano marciano dura quase o dobro do terráqueo: tem 687 dias. Um dia quente em Marte tem a temperatura de primavera no Brasil: cerca de 27 graus Celsius. Mas lá chega a fazer até 100 graus negativos – haja frio! O chão é avermelhado porque há uma grande quantidade de ferro no solo. E os ventos atingem 130 quilômetros por hora. Aqui na Terra, isso é vento de grandes tempestades!

Versão para terráqueos

Os terráqueos já enviaram para Marte mais de 30 naves. A maioria quebrou no caminho ou se perdeu. Das que chegaram lá, algumas ficaram só girando em torno do planeta e tirando fotos. Outras pousaram e mandaram imagens do solo: um deserto pedregoso, varrido por ventos fortes e tempestades de areia.

TERRÁQUEA

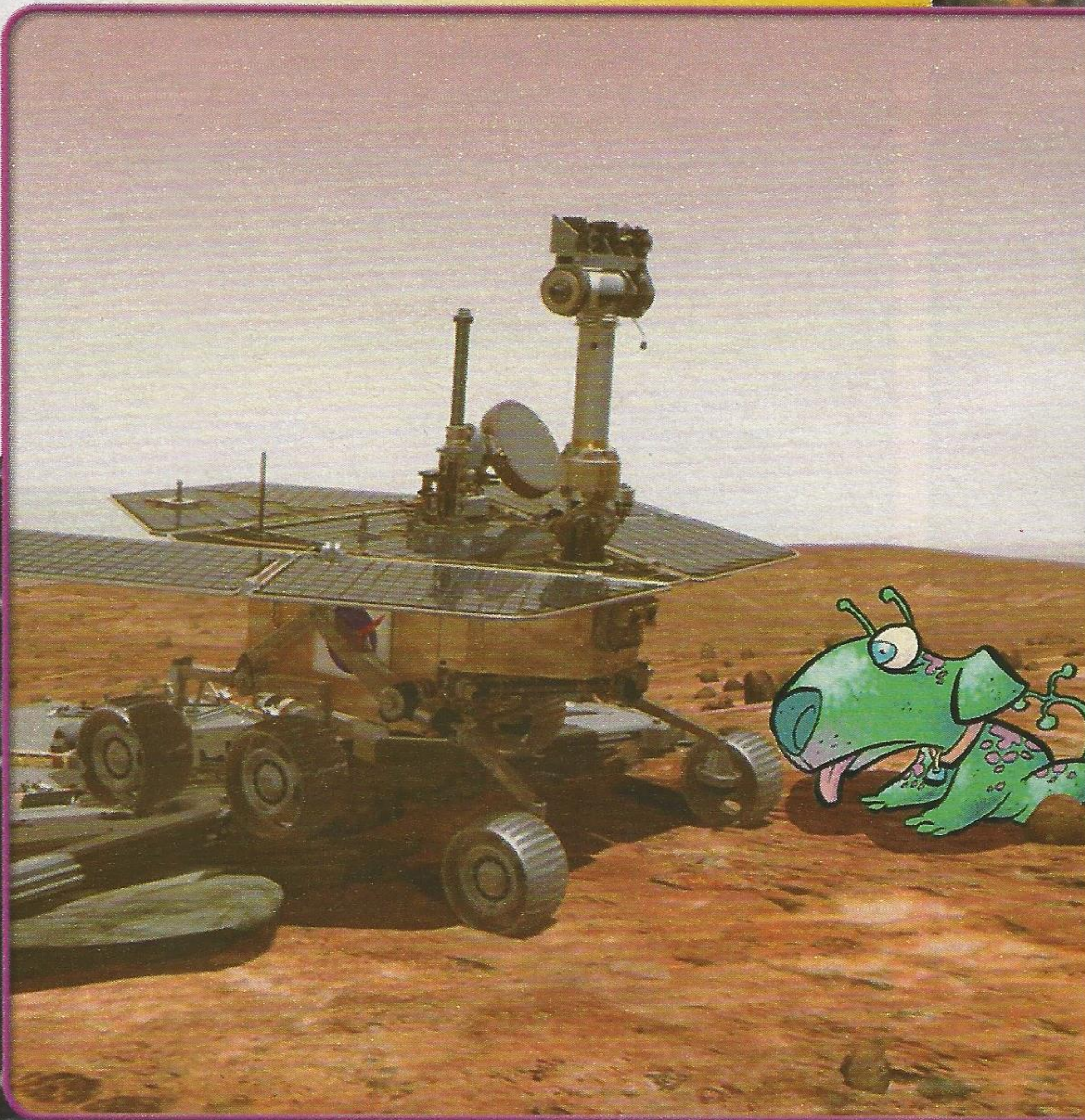
que acompanhou a chegada dos robôs da Terra a Marte em janeiro.

DISPOSITIVO DE REGISTROS ESTRANHOS

Aquela coisa caiu quase do meu lado e foi saltando sem parar. Tentei brincar de pular também, mas cheguei perto e só vi uma caixa fechada. Esperei um tempão e nada aconteceu. Voltei no dia seguinte e a caixa tinha se aberto. Lá de dentro saiu uma espécie de carrinho com antenas que se mexiam.

E aí, então, o carrinho começou a se mexer sozinho. Levei um susto e corri para me esconder atrás de uma pedra. Ele levantou as antenas, girou-as para cá e para lá e, por fim, começou a rodar. Devagar, veio na direção da pedra onde eu estava escondido... Ainda bem que sou pequeno. Acho que ele não me viu!

Versão para terráqueos

O que Oi encontrou foi a sonda americana *Spirit* (Coragem, em inglês), que pousou numa cratera. A *Spirit* saiu da Terra, num foguete, em junho de 2003 e chegou a Marte em janeiro de 2004. Pousou toda enrolada numa espécie de colchão de ar. Bateu no chão e pulou feito uma bola. Depois o colchão murchou e ela ficou em sua caixa por quase dois dias até que os cientistas da Nasa enviassem os sinais para ligar os equipamentos.

Versão para terráqueos

A *Spirit* não se mexe sozinha. É controlada pelos especialistas da Nasa, aqui da Terra. A primeira missão dessa sonda era estudar uma pedra do tamanho de uma bola de futebol americano, que estava bem à sua frente. A *Spirit* tem uma irmã gêmea chamada *Opportunity* (Oportunidade, em inglês), que dias depois desceu do outro lado do planeta.

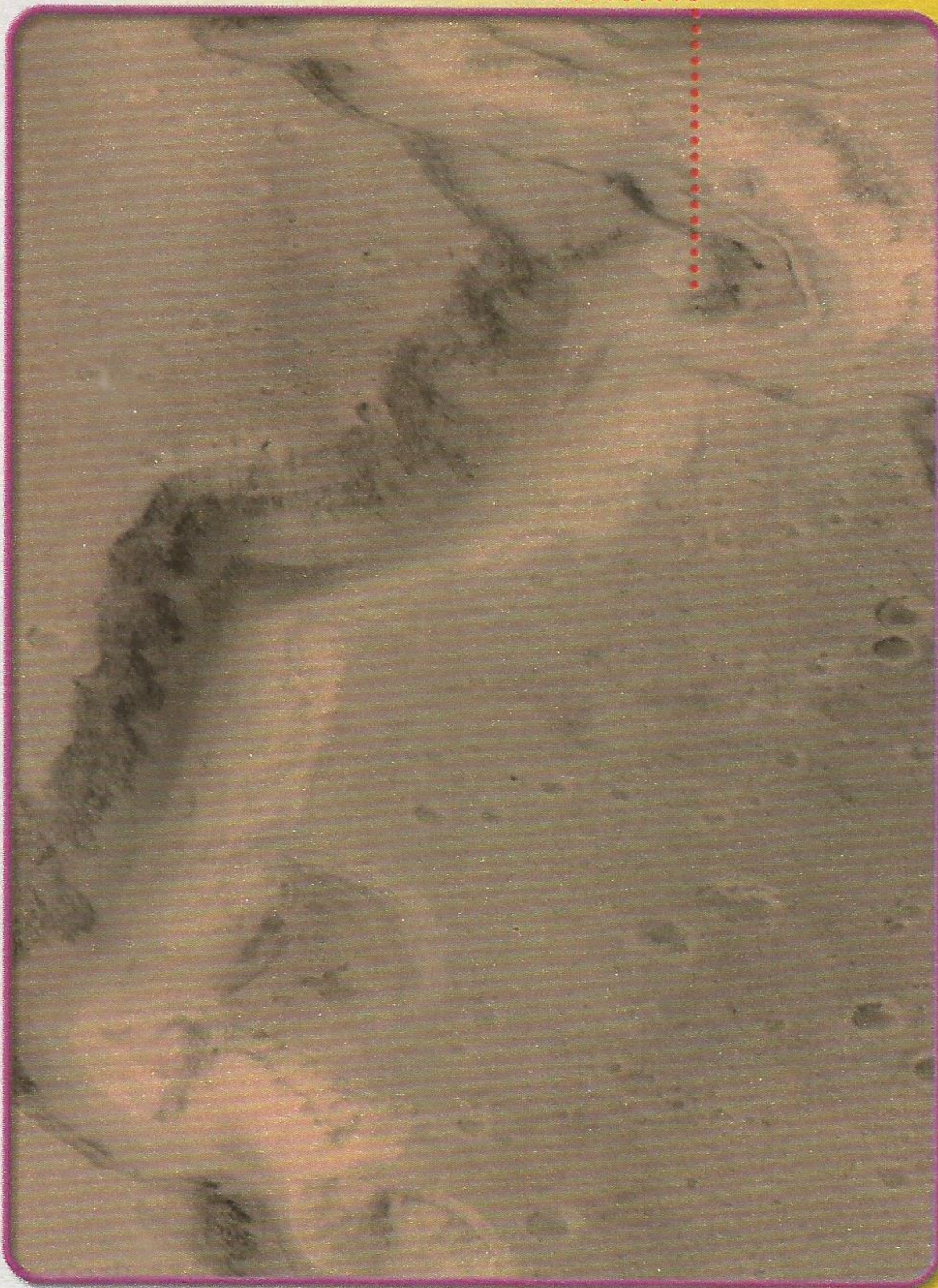
IMAGENS: NASA

para frente.

Versão para terráqueos

A *Spirit* perdeu totalmente o contato com a Terra durante três dias, no final de janeiro. Mas Oi não teve nada com isso, é claro. Os especialistas da Nasa dizem que houve um defeito no computador que recebe as ordens da Terra e envia mensagens para cá. Por isso a sonda parou. O robozinho só voltou a se comunicar depois de muitas tentativas e, ainda assim, sem obedecer às ordens direito.

Versão para terráqueos

Uma das principais missões das sondas que estão em Marte é encontrar água. Os cientistas acreditam que as marcas que se vêem no chão marciano foram deixadas por rios que já secaram.

A água no estado líquido é o elemento mais importante para o surgimento da vida. Se houver sinal de água ou gelo por lá, pode-se descobrir um organismo qualquer. Em 1996, foi encontrado na Terra um pedaço de rocha arrancado de Marte que parecia ter fósseis de micróbios. Como micróbio é um ser vivo, um sinal da existência de um deles no planeta vermelho indicaria que, se não existe, pelo menos já existiu vida em Marte.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

DRE

MODELO XYKP3

Aproveitei uma hora em que o carrinho estava distraído, subi nele e mexi em algumas peças. Acho que toquei em uma coisa que não devia, porque o carrinho começou a fazer um bip-bip diferente e ficou paradão. Parecia que tinha se desligado. Tentei arrumar tudo, mas não sei se está funcionando direito. Meu pai ficaria uma fera se eu quebrasse o brinquedo dos terráqueos.

Essa máquina parece interessada em tudo por aqui. Tira fotos, pega grãos de areia... Meu pai disse que os terráqueos procuram a gente, os marcianos. Ou qualquer coisa viva fora do planeta deles. E também querem achar água, o que pode ser uma prova de que existe ou existiu vida em Marte.

DISPOSITI... DE REGIST... ESTRANHOS

Depois de observar o trabalho do brinquedo, resolvi ir embora. Enquanto eu voltava para casa, naquele final de tarde, vi no alto do céu uma estrelinha pequena, passando bem rápido sobre minha cabeça... Ai, meu Deus, será que são outros terráqueos chegando?

Versão para terráqueos

A estrelinha é outra sonda, a *Mars Express* (Expresso para Marte, em inglês), construída por vários países da Europa. Ela está sobrevoando o planeta desde janeiro e tirando fotos, mas não vai descer. Ela fotografou montanhas marcianas e gelo no pólo sul do planeta.

IMAGEM: ESA

Pensando bem, até que vai ser legal se os terráqueos encontrarem água e sinais de vida por aqui. Se eles se mudarem para cá, talvez eu arranje um monte de amigos da minha idade.

Versão para terráqueos

Até agora, nenhum terráqueo pôs os pés em Marte, de verdade. Mas é provável que um dia a gente chegue lá. Tem até um pessoal achando que dá para fazer de Marte uma segunda Terra: eles querem derreter o gelo dos pólos marcianos, fazer a água evaporar e, na forma de nuvens, chover por todo o planeta. Assim, seria possível plantar vegetais e garantir a existência de oxigênio na atmosfera. Esses cientistas sonhadores acham que em 100 anos conseguem criar um clima perfeito para terráqueos se mudarem para lá. Mas, por ora, essa idéia é só mais um sonho.

É TUDO LENDA

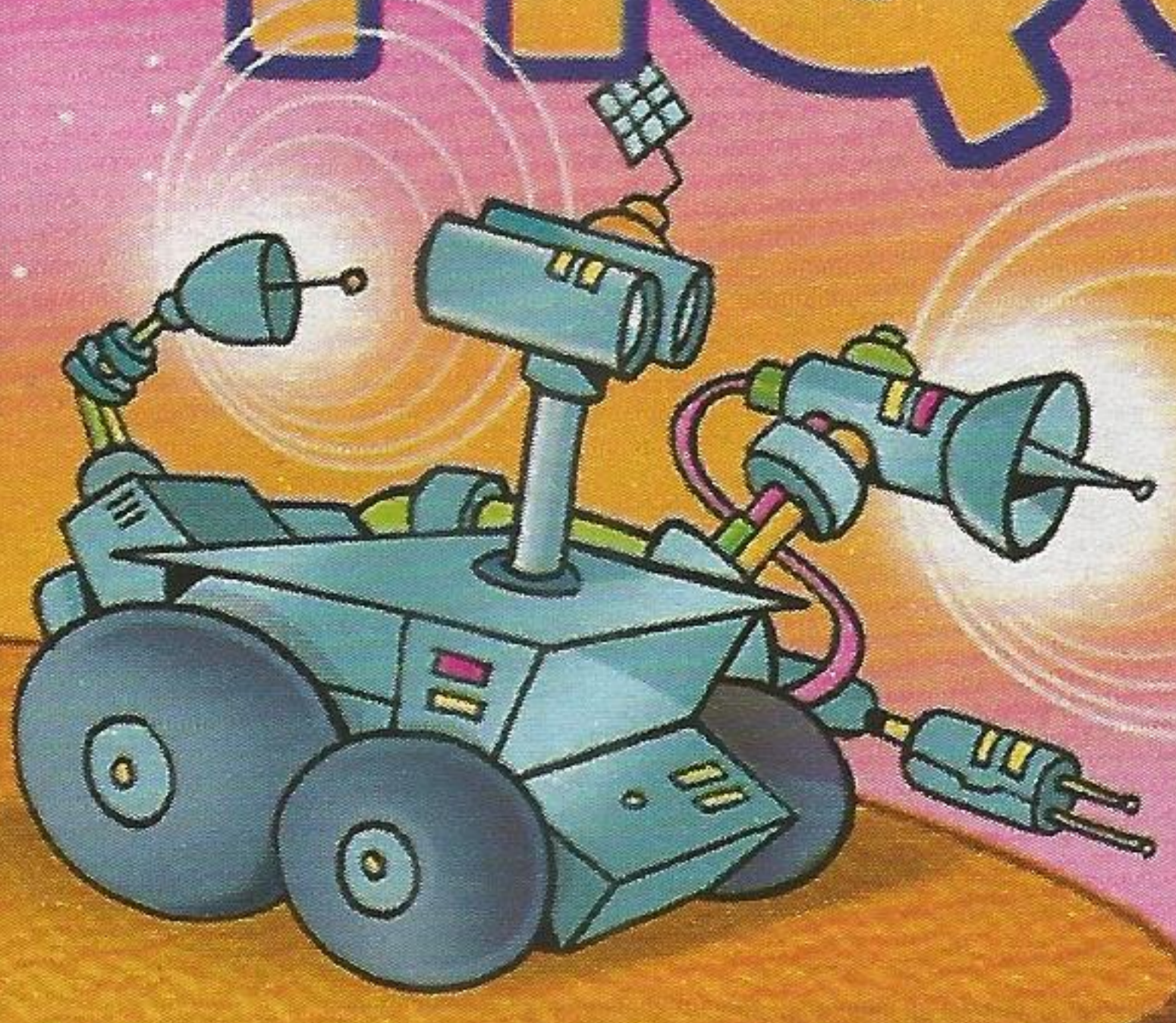
Quantas vezes você já pensou que Marte poderia ser cheio de homens verdes ou aranhas gigantes? Pois nada disso existe. O máximo que Marte pode abrigar são micróbios. No passado, as pessoas realmente acreditavam em marcianos. Tanto que muitas quase morreram de susto, quando, num dia de 1938, foi transmitido por uma rádio de Nova York um programa que narrava uma invasão alien. A história foi escrita pelo diretor e escritor Orson Welles e parecia real. Quem ligou o rádio no meio da história achou que era tudo verdade. Foi uma grande confusão: todo mundo saiu correndo de casa, em pânico, achando que tinha de fugir dos marcianos. Demorou até perceberem que era ficção, ou seja, uma historinha de mentira.

IMAGENS: NASA

Comece suas pesquisas em Marte e encontre dois marcianos iguais.

FIQUE DE OLHO

Resposta na página 42.

SANDER

Sabor interplanetário

Aprenda a fazer estas gostosuras marcianas.

Vou anotar a receita!

*Experimente ler o nome destas delícias de trás para frente.

Flan de anitaleg*

Você vai precisar de:

- 2 copos de **água**
- 2 caixas de **gelatina**
- 1 lata de **leite condensado**
- 1 lata de **creme de leite**

Peça a um adulto que aqueça a água no microondas por 3 minutos e depois dissolva a gelatina na água quente. Espere esfriar. Bata tudo no liquidificador, coloque em potes e leve à geladeira.

Docinhos de ococ

Você vai precisar de:

- 2 xícaras de **açúcar**
- 1 caixa de **gelatina de limão**
- 1 pacote de **coco desidratado**
- 1 lata de **leite condensado**
- **açúcar cristal** verde

Misture bem os itens, menos o açúcar cristal. Deixe descansar por 10 minutos e enrole os docinhos, passando-os depois pelo açúcar colorido.

Creme de etacaba

Você vai precisar de:

- 1 **abacate** maduro
- 4 colheres de **água**
- 4 colheres de **leite em pó**
- 1 colher de **açúcar**

Descasque o abacate e retire o caroço. Coloque todos os ingredientes no liquidificador e bata bem. Deixe na geladeira por algumas horas e sirva.

FOTO: VITOR ALMEIDA
ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

CHEIOS DE

Veja como surgiram materiais que você usa todo dia na escola.

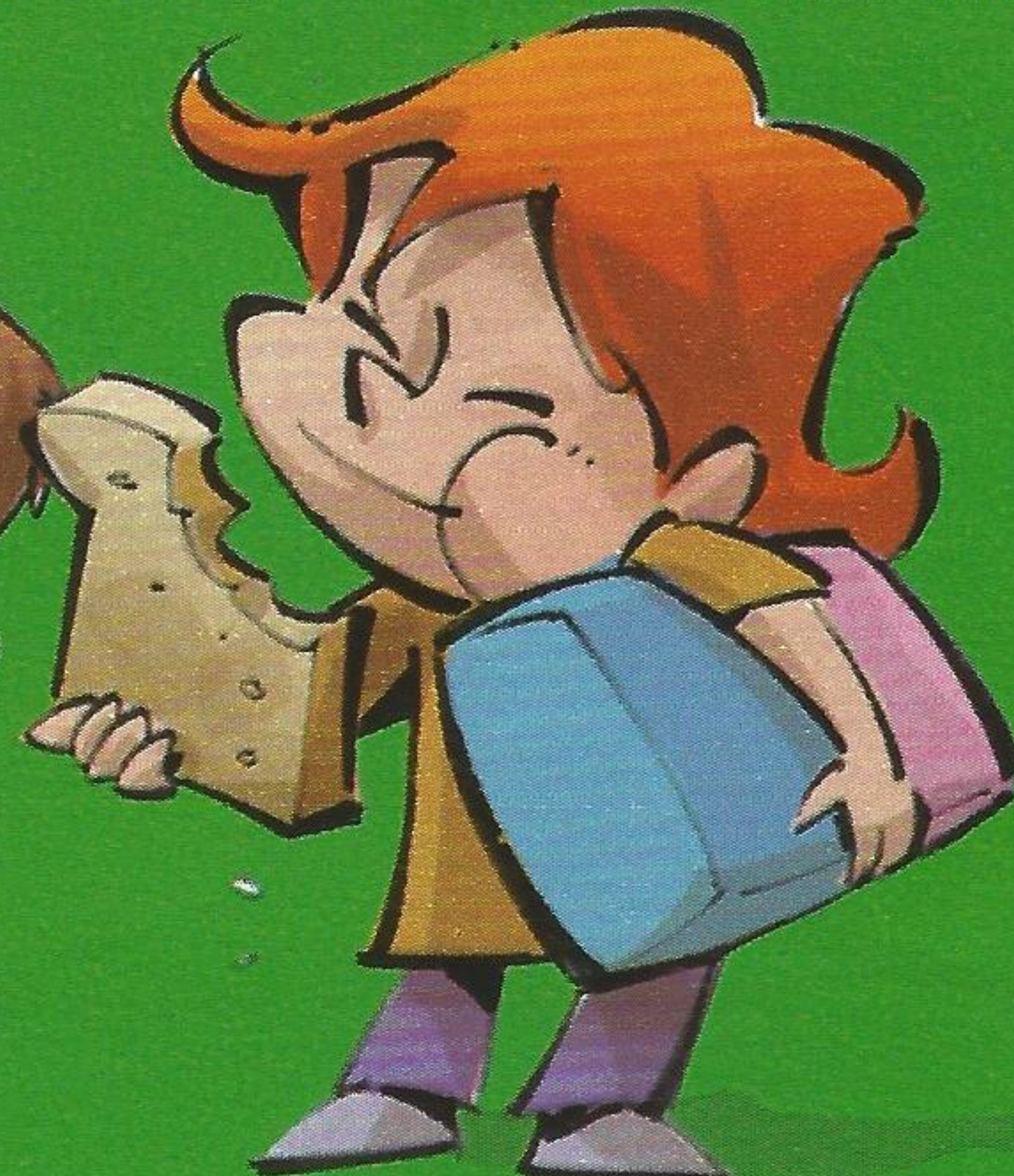
Longa história

Já imaginou fazer a lição em paredes de cavernas, pedaços de couro, madeira ou argila? Pois, antes de inventarem os cadernos, as pessoas desenhavam e escreviam nesses materiais.

Depois, os chineses inventaram o papel feito com fibras de algodão, que foi aperfeiçoado até surgir o papel de celulose. Assim foi possível produzir folhas em quantidade. Com a união de várias delas criaram o caderno, que levou um tempão para ganhar capas bonitas e coloridas.

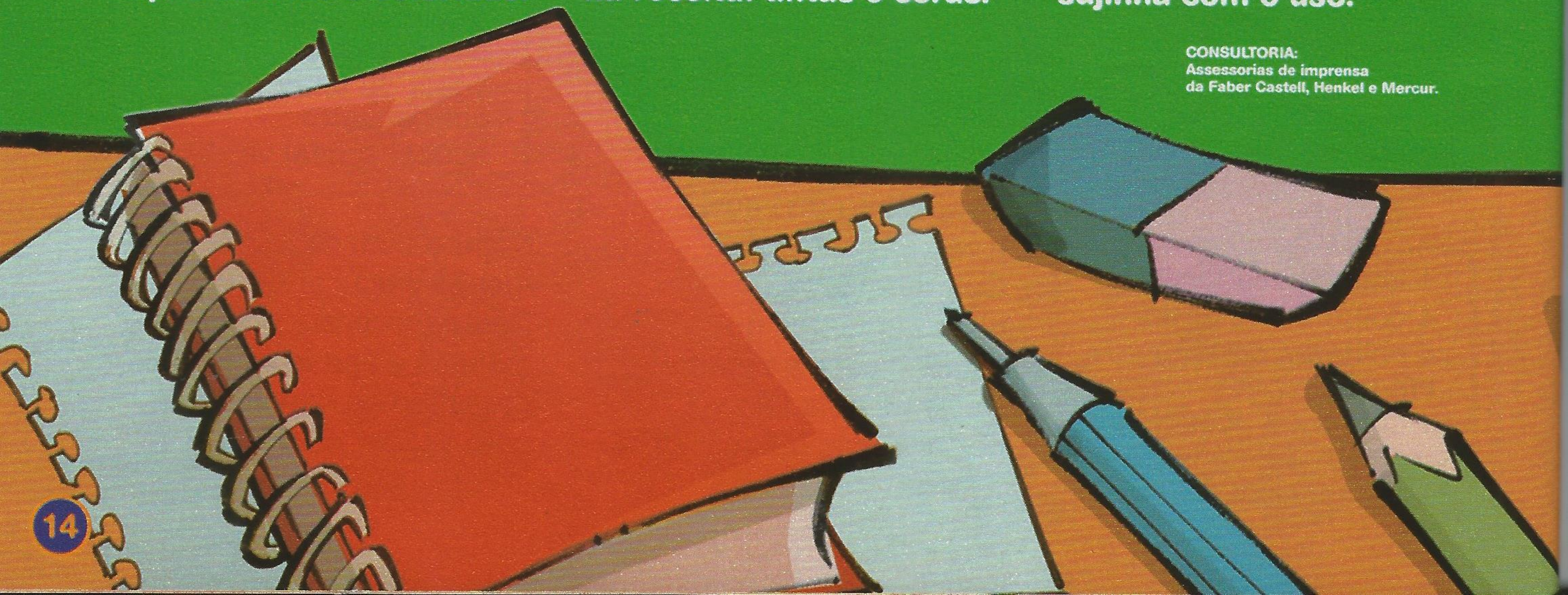
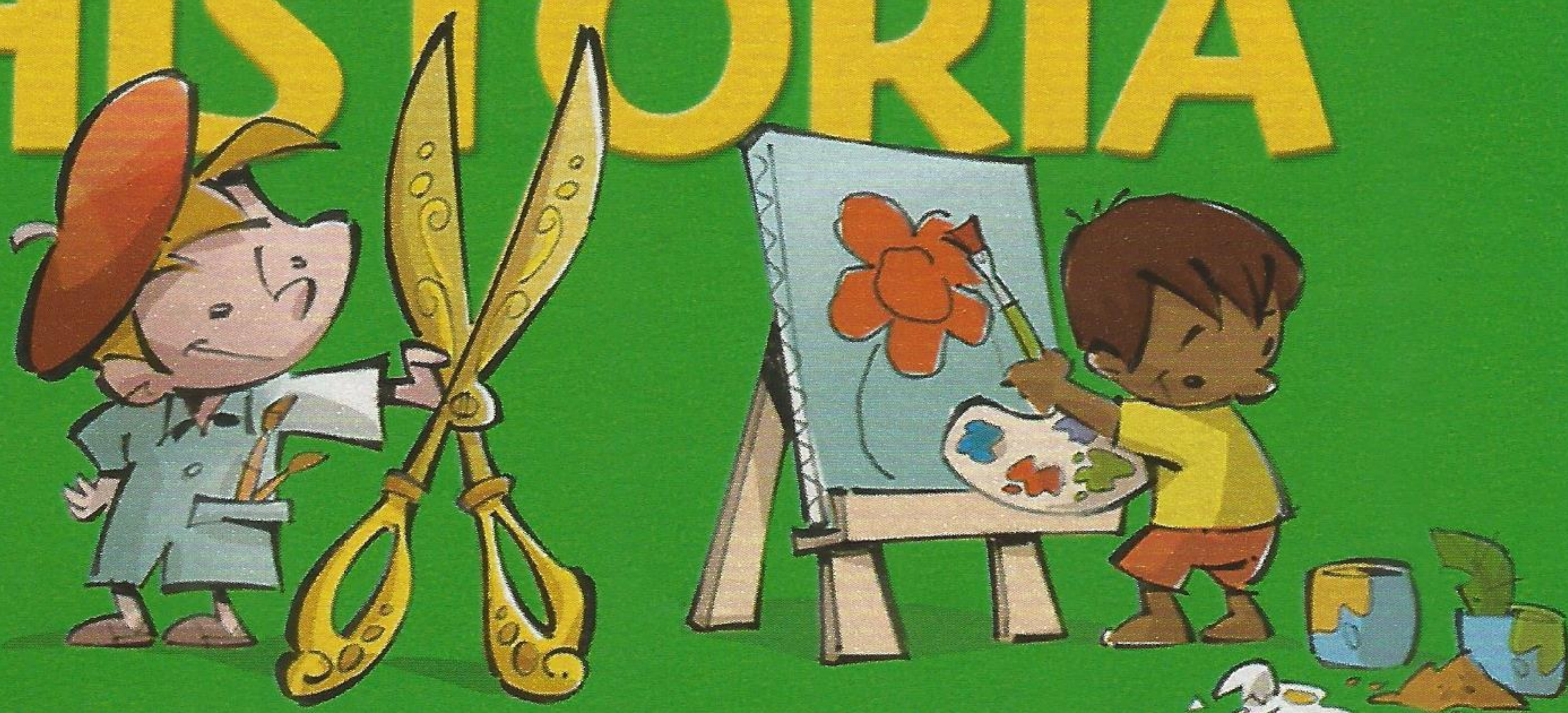
Na ponta do lápis

Os ingleses foram os primeiros a usar a grafita, uma pedra macia, para escrever. Ela era cortada em pedaços e embrulhada em peles de carneiro. Depois, passaram a colocá-la entre duas tabuinhas, para facilitar a escrita.

Hoje, no meio do seu lápis, há um pouco de pó de grafita misturado com argila e água. Com o mesmo tipo de material se faz a grafita fina para as lapiseiras. Para fazer o lápis de cor, entram mais dois ingredientes na receita: tintas e ceras.

Apaga tudo

E se você tivesse de usar miolo de pão para apagar? Acredite, era assim que os alunos faziam antes da descoberta da borracha. O material já era conhecido, mas foi só em 1770 que um cientista percebeu que podia servir para apagar grafite.

As borrachas atuais apagam desgastando o papel. Além disso, o grafite gruda mais na borracha que no papel e, por isso, ela vai ficando sujinha com o uso.

CONSULTORIA:
Assessorias de imprensa
da Faber Castell, Henkel e Mercur.

HISTÓRIA

Feita para você

Na antiga Roma, assim como na China, no Japão e na Coréia, os artesãos usavam tesouras de ferro ou de bronze parecidas com as de hoje. Elas eram muito caras, feitas à mão e tinham muitos enfeites.

As pessoas só descobriram como era útil ter tesouras em casa no século 16, quando surgiram modelos mais baratos. As tesouras pequenas e sem ponta foram feitas para se encaixar na mão sem perigo de machucar ninguém.

Muitas cores

As primeiras tintas, usadas pelo homem das cavernas, eram feitas com pó tirado de plantas, animais e minerais. O laranja, por exemplo, vinha de moluscos. Já o vermelho era feito de um inseto chamado cochonilha.

Com o tempo, outras cores foram desenvolvidas a partir de pedras, como a ardósia e o lápis-lazúli. Para juntar os ingredientes, usavam-se clara de ovo, gelatina, cera de abelha ou goma arábica. Hoje as tintas são feitas de materiais artificiais.

MAURO SOUZA

Uma viagem pelo mundo de PICASSO

Conheça o trabalho desse artista que tinha um jeito diferente de ver as coisas.

SIPA PRESS

Picasso sempre causou reações diferentes. Algumas pessoas adoravam seu trabalho. Outros achavam tudo muito estranho.

Alguma vez você fez um desenho e ninguém entendeu? Isso acontece. Até com grandes gênios da pintura, como o artista espanhol Pablo Picasso. É que ele tinha uma forma especial de ver e de desenhar o mundo.

Picasso já gostava de brincar com tintas e cores quando era pequeno. Fez seu primeiro quadro aos 8 anos. No começo, suas pinturas eram bem certinhas, quase como fotografias. Pareciam até coisa de adulto!

Com o tempo, resolveu experimentar novas maneiras de fazer arte. Queria mostrar as coisas que sentia de um jeito diferente.

Esta moça está de frente ou de lado? Na verdade, você a vê de dois modos. Isso só é possível no cubismo!

Bailarinos e artistas de circo eram figuras que o pintor gostava muito de retratar em seus quadros.

IMAGENS: REPRODUÇÃO

Este quadro faz parte da fase azul, quando Picasso se sentia muito triste. Mas logo depois viria a fase rosa, mais alegre.

Novas formas e cores

Em suas pinturas, gravuras, desenhos, esculturas, colagens, cerâmicas e cenários, Picasso mostrava alegria, tristeza, raiva ou paixão. E as pessoas passaram a dividir suas obras em fases, dependendo da emoção que percebiam.

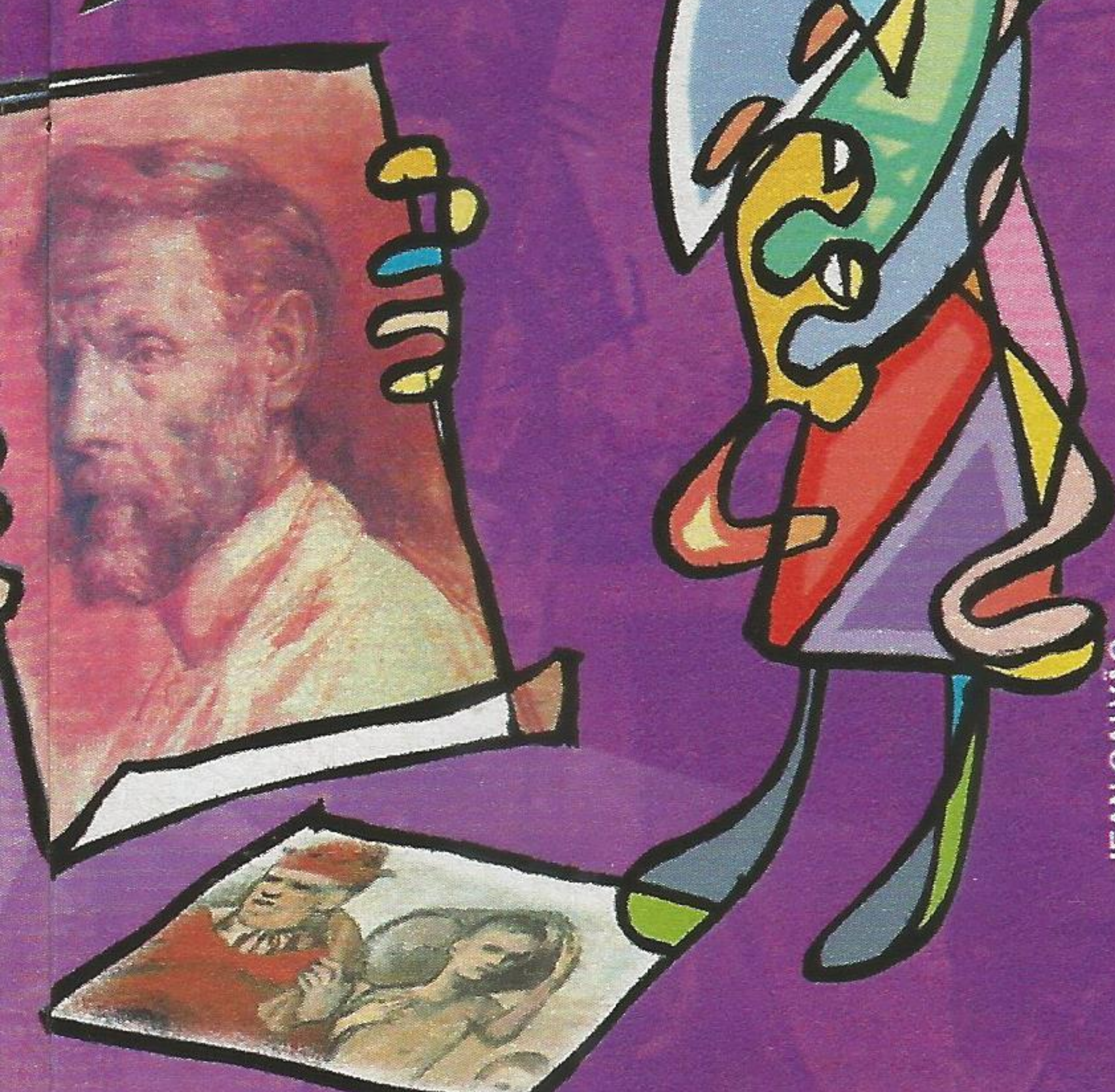
Uma das mais famosas é a fase azul, em que as telas tinham vários tons dessa cor. Nesse período, Picasso estava infeliz e quase ninguém comprava suas obras. O azul, para ele, era um jeito de mostrar tristeza. E se você fosse pintor? Que cor escolheria?

Mas essa fase passou rapidinho quando o artista se apaixonou. Começou a fase rosa, mais feliz, com mais cores e temas alegres, com artistas e animais, por exemplo.

Tempos depois, Picasso inventou um jeito novo de desenhar e pintar. Junto com o pintor francês Georges Braque, criou o cubismo. O estilo de arte tem esse nome porque as imagens criadas parecem quebradas em pedaços, de modo que o nariz, a boca, as orelhas e os olhos ficam fora de lugar. Dependendo do quadro, dá para ver uma pessoa ou um objeto de perfil e de frente ao mesmo tempo!

Sempre inventando novidades, Pablo Picasso viveu até os 91 anos e produziu 36 mil trabalhos. Alguns muito azuis, outros coloridos e outros ainda retratando imagens de uma maneira bem real. Em todos esses trabalhos ele mostrou seu modo de ver o mundo. E em todos foi criativo e genial.

Picasso dizia que levou quase a vida inteira para pintar como uma criança, com olhar leve e divertido. Esta tela foi feita quando ele tinha 89 anos.

Pai, olha o desenho que eu fiz!

JEAN GALVÃO

PICASSO NA OCA

Vale a pena visitar a **exposição** com 125 obras de Picasso que está sendo realizada em **São Paulo**, na **Oca**, um pavilhão que fica dentro do Parque Ibirapuera. Convide seus pais ou agite um passeio com o pessoal da sua escola. O telefone para agendar visitas em grandes grupos é (11) 3253-7007. A exposição vai até dia 2/5.

VIRE ARTISTA

Já pensou em ser um gênio da pintura? Experimente desenhar algo bem diferente, mas faça do seu jeito, sem se preocupar em copiar ou parecer muito certinho. Pode ser uma pessoa, um bicho, uma fruta. Escolha as cores e pinte como quiser. Depois combine com a turma e faça uma exposição.

Texto ▸ LUCIANO CANDISANI

CHEIOS DE GRAÇA

Conheça as incríveis habilidades dos pingüins.

Os pingüins são aves muito diferentes da maioria das que conhecemos, como os papagaios e os beija-flores. Eles têm asas, penas e bico, mas, em vez de voar, passam a maior parte do tempo nadando nos mares gelados do hemisfério sul do planeta.

Para viver nesse ambiente tão difícil, todas as 17 espécies contam com muitas adaptações especiais. Eles têm o corpo roliço e penas impermeáveis para diminuir o atrito com a água. As asas achatadas funcionam como nadadeiras e as pernas curtas com pés que possuem membranas são usadas para mudar de direção durante a natação.

A proteção contra o frio é garantida pelas penas e por duas camadas, uma de ar e outra de gordura, localizadas abaixo da pele.

Com todo esse equipamento, os pingüins podem mergulhar centenas de metros de profundidade e atingir grandes velocidades. Essa incrível agilidade submarina permite que eles capturem lulas e pequenos crustáceos para se alimentar e também ajuda a fugir de seus principais predadores no mar: a baleia orca e a foca leopardo.

Pai, posso contar uma piada?

Só se não tiver palavrão, Júnior!

Os filhotes se alimentam pegando a comida diretamente da garganta dos pais.

LUCIANO CANDISANI

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

GRANDE ESCAVADOR

O pingüim-de-magalhães ganhou esse nome ao ser visto por marinheiros da esquadra do navegador Fernão de Magalhães, no século 16, na Patagônia, região fria localizada no sul da Argentina e norte do Chile.

Essa espécie não constrói ninhos sobre o solo como as outras. Prefere ficar em túneis que cava, protegendo as crias de predadores da região, como as raposas. Quando os bebês crescem, a família deixa a Patagônia e passa o inverno alimentando-se em alto-mar, na altura do Sul do Brasil. Às vezes, alguns mais fracos e debilitados acabam parando em praias brasileiras para descansar.

A crista de penas do pingüim-de-penacho-amarelo deixa o bicho com cara de bravo e serve para impressionar as fêmeas.

O MAIOR DE TODOS

O pingüim-imperador, que vive apenas na Antártida, chega a 1 metro de altura e 40 quilos de peso. É a maior espécie de todas. É também o único que se reproduz sobre o gelo durante a estação mais fria. A fêmea bota o ovo no inverno, sai para o mar para comer e volta na primavera, trazendo alimento para os bebês. Enquanto isso, o macho é quem cuida do ovo, protegendo-o sobre os pés e abaixo da barriga.

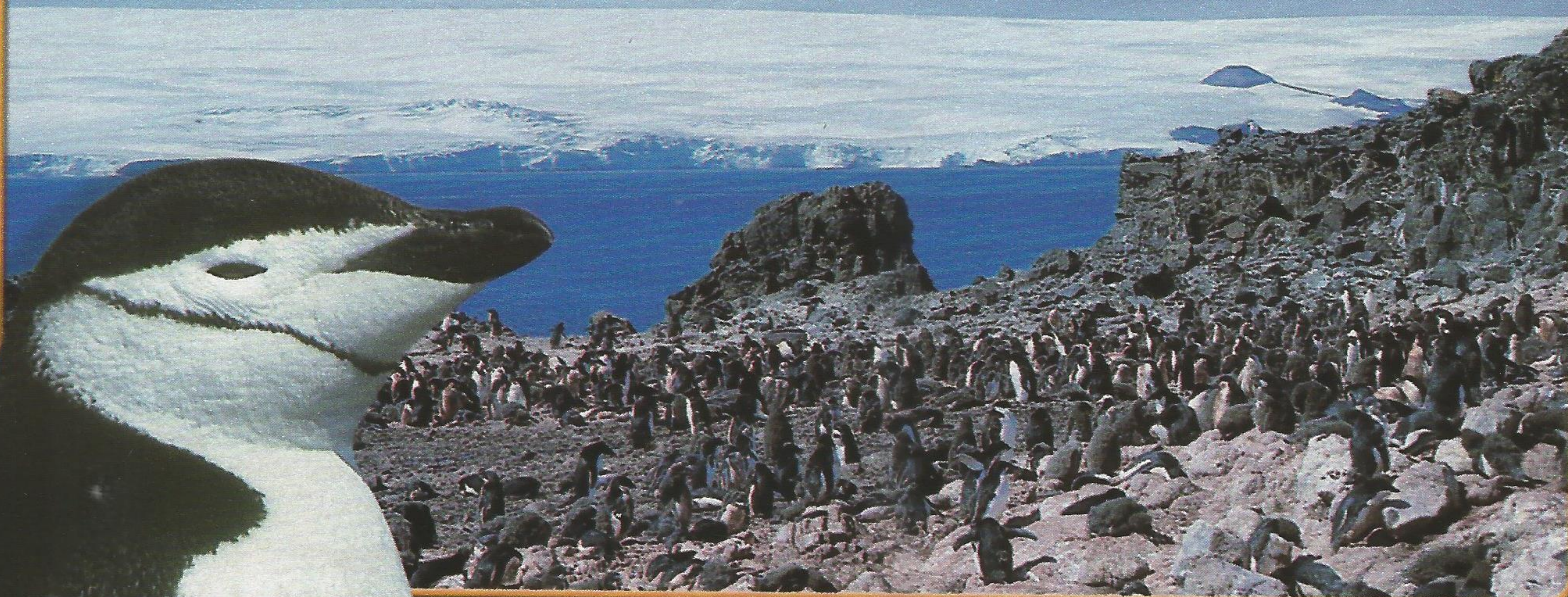
Essa espécie conta com excelentes mergulhadores, que ficam embaixo da água por até 20 minutos e descem até 500 metros de profundidade.

DAVID TIPLING/GETTYIMAGES

TURMA GRANDE

Muitas espécies deixam o mar no verão para se reproduzir e formar colônias nas praias, às vezes com mais de 100 mil pingüins.

Os ninhos são feitos com pedras e penas e cada fêmea coloca até dois ovos. Os pais se revezam cuidando do ninho e buscando alimento no mar. Eles identificam seus filhotes no meio de milhares de outros devido ao som que o bebê emite.

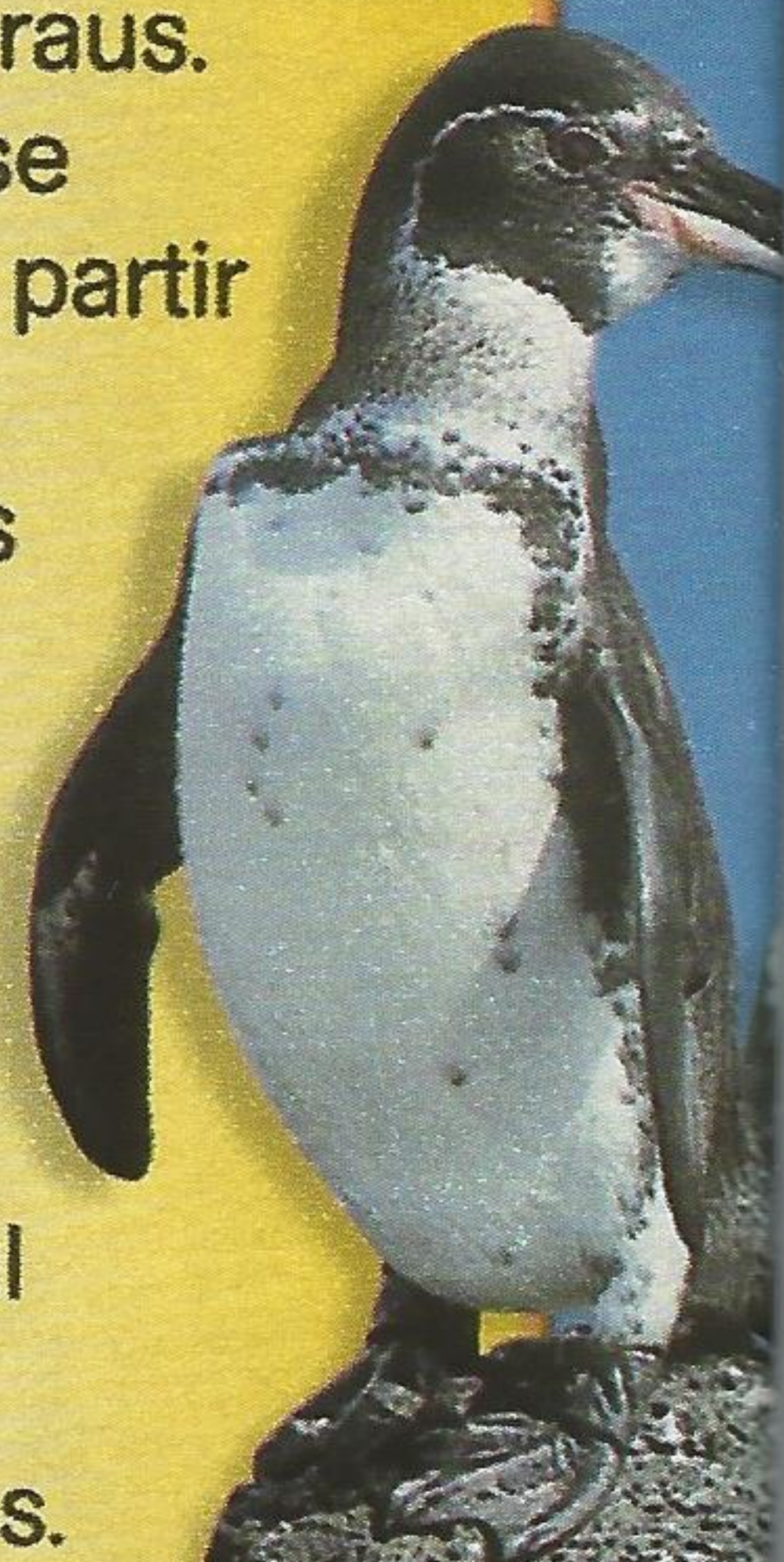
Em terra, o formato do corpo dessas aves não ajuda muito. Elas não podem andar rápido e tropeçam sempre. Felizmente não há muitos predadores terrestres nas áreas onde vivem. As ameaças para os ninhos geralmente vêm do ar. Aves de rapina como a skua tentam pegar os ovos e são expulsas a bicadas pelos valentes pingüins.

FOTOS: LUCIANO CANDISANI

CAMUFLAGEM

Todos os pingüins têm a barriga branca e as costas pretas. E isso não é só decoração. Trata-se de uma eficiente forma de camuflagem, capaz de confundir os predadores dentro da água.

O mecanismo é bem simples: quando eles são vistos por baixo, a barriga branca se mistura com a claridade da superfície do mar. E, se observados de cima, as costas negras se confundem com a escuridão do fundo do mar ou das pedras.

NADA DE FRIO

O único que não vive em lugares gelados é o **pingüim de Galápagos**, que mora em uma área com temperatura média de 23 graus. Essa espécie se desenvolveu a partir de outras que vinham com as correntes de águas frias da Antártida, subiam pela costa da América do Sul e atingiam as ilhas Galápagos.

AVENTURA MÁGICA

Ajude a salvar a Terra Média no jogo O Senhor dos Anéis – O Retorno do Rei.

A série O Senhor dos Anéis é um sucesso nos livros, no cinema e nos games. O jogo The Lord of The Rings: Return of the King traz a última parte da saga para seu Game Boy Advance.

No início da história, um grupo de guerreiros se une para formar a Sociedade do Anel. Eles têm de ajudar o jovem Frodo a levar o anel mágico até Mordor e destruí-lo para impedir o domínio das trevas.

A jornada é difícil e você escolhe se quer comandar Aragorn, o elfo Legolas, o anão Gimli, o mago Gandalf, a corajosa Eowyn ou Frodo, o hobbit que é o portador do Anel.

Cada um tem tarefas diferentes e inicia o jogo em uma área, mas todos se cruzam. Assim, se escolher jogar com Gimli, terá a companhia de Gandalf e, depois, Aragorn e Legolas se unirão ao grupo.

Fique atento para achar armas, jóias, comida e itens. Os utensílios têm níveis diferentes e tudo o que não lhe servir poderá ser vendido.

Vale a pena se aventurar pelos cenários do filme e descobrir os desafios de cada personagem. Uma opção legal é se conectar com vários Game Boys ou até com o GameCube e formar uma equipe de verdade com seus amigos.

Escolha um herói para viver qualquer parte da aventura.

Quando enfrentar vários inimigos, ataque sem parar.

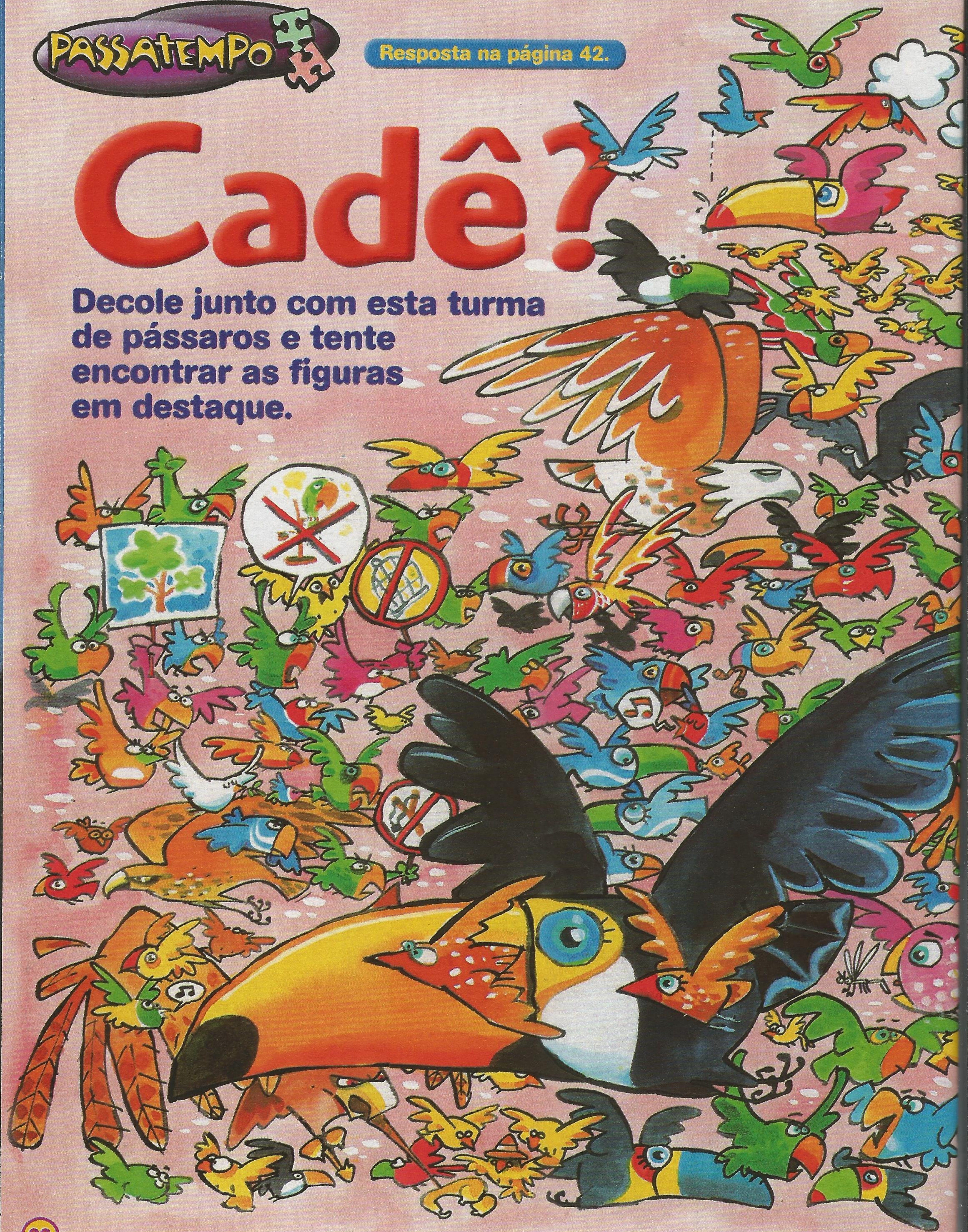
Aperte Start para entrar nesta tela e equipar seu personagem.

Com o botão R você abre baús e pega os itens que estão no chão.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Resposta na página 42.

Cadê?

Decole junto com esta turma de pássaros e tente encontrar as figuras em destaque.

ZZZZZ
BIRY

Você detesta fila de cinema e trânsito parado? Veja algumas dicas para se divertir enquanto espera.

QUE DEMORA!

Nada De Escola!

Nem De Espera...

DE OLHO NAS PLACAS

Você pode se divertir observando as placas dos carros em volta. Desafie quem estiver por perto a formar uma frase com palavras que utilizem as letras das placas. Assim, se a placa for **GQB** 2630, a pessoa pode criar a frase **G**ato **Q**uer **B**iscoito ou **G**aroto **Q**uebrou o **B**rinquedo.

Outra brincadeira legal é somar os números e propor a quem estiver no carro que encontre outra placa com a mesma soma. Por exemplo, na placa anterior, a soma seria 11 (2 6 3 0). Quem encontrar a outra placa com a mesma soma escolhe a próxima placa.

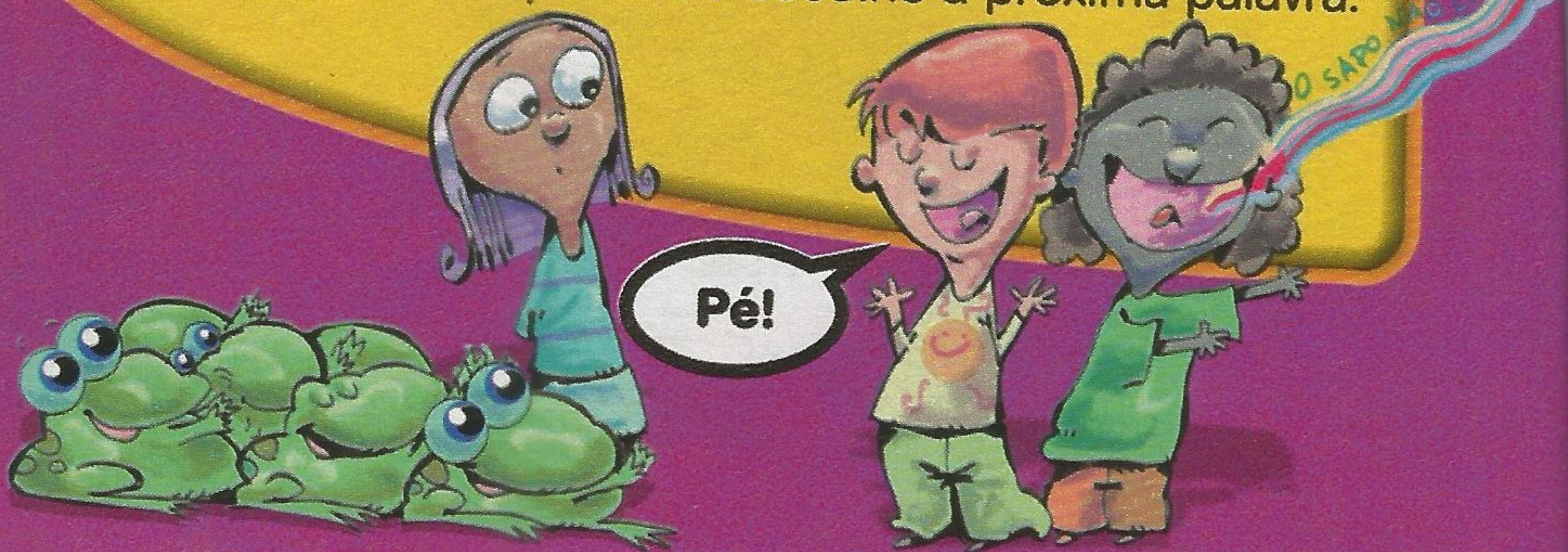
DESAFIO

Escolha uma palavra e peça a seus amigos que descubram uma outra que rime com a sua. O primeiro que acertar faz um ponto e sugere outra palavra. Se ninguém conseguir a rima, você tem de encontrar uma rima. Caso contrário, perde um ponto.

POETA

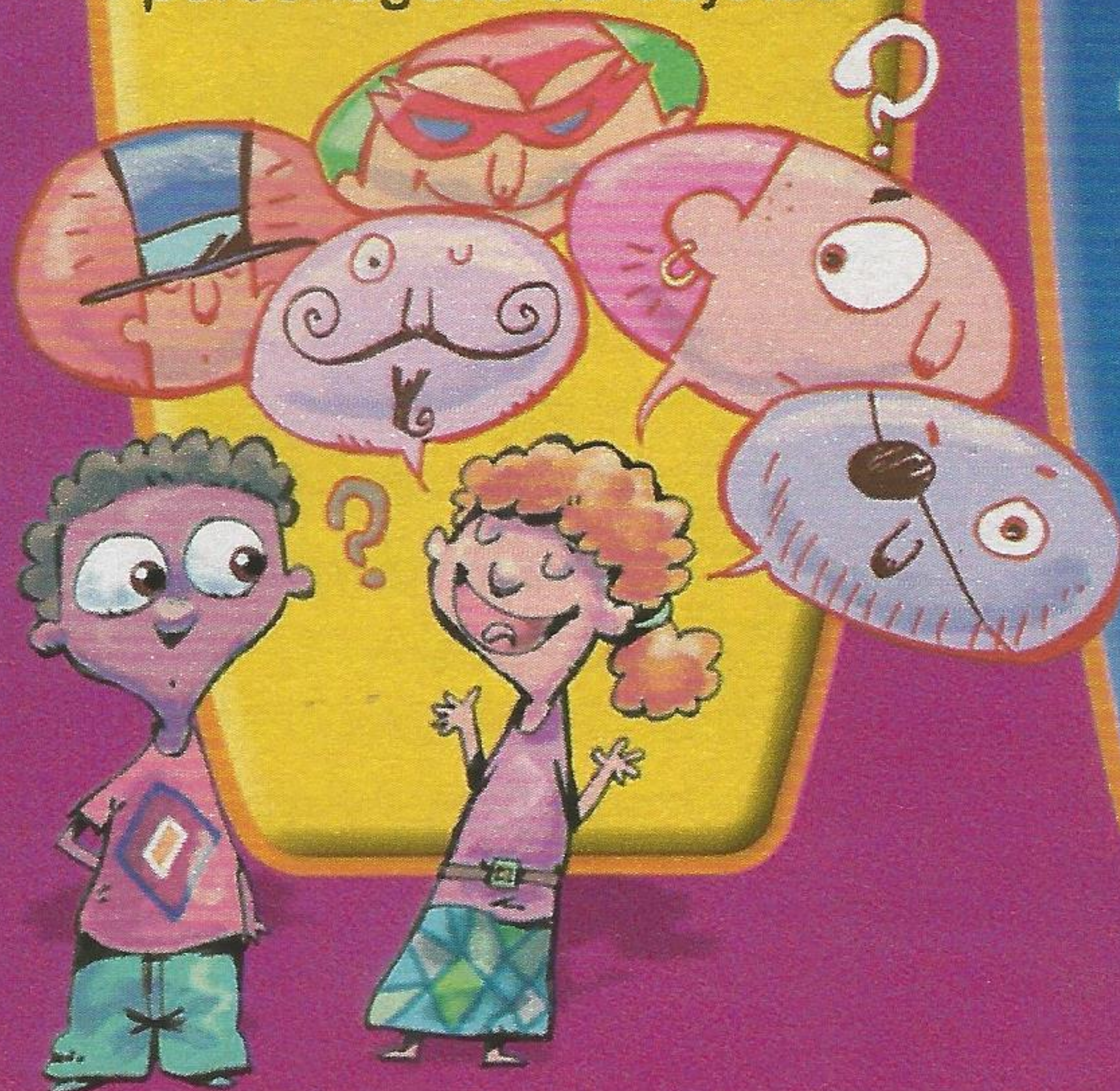
QUAL É A MÚSICA?

Pense em uma música e diga uma palavra que faça parte da canção para que os outros descubram em que música você pensou. Quem achar qualquer música com aquela palavra ganha um ponto e quem adivinhar exatamente a que você pensou ganha dois pontos e escolhe a próxima palavra.

Pé!

CADÊ A LOUSA?

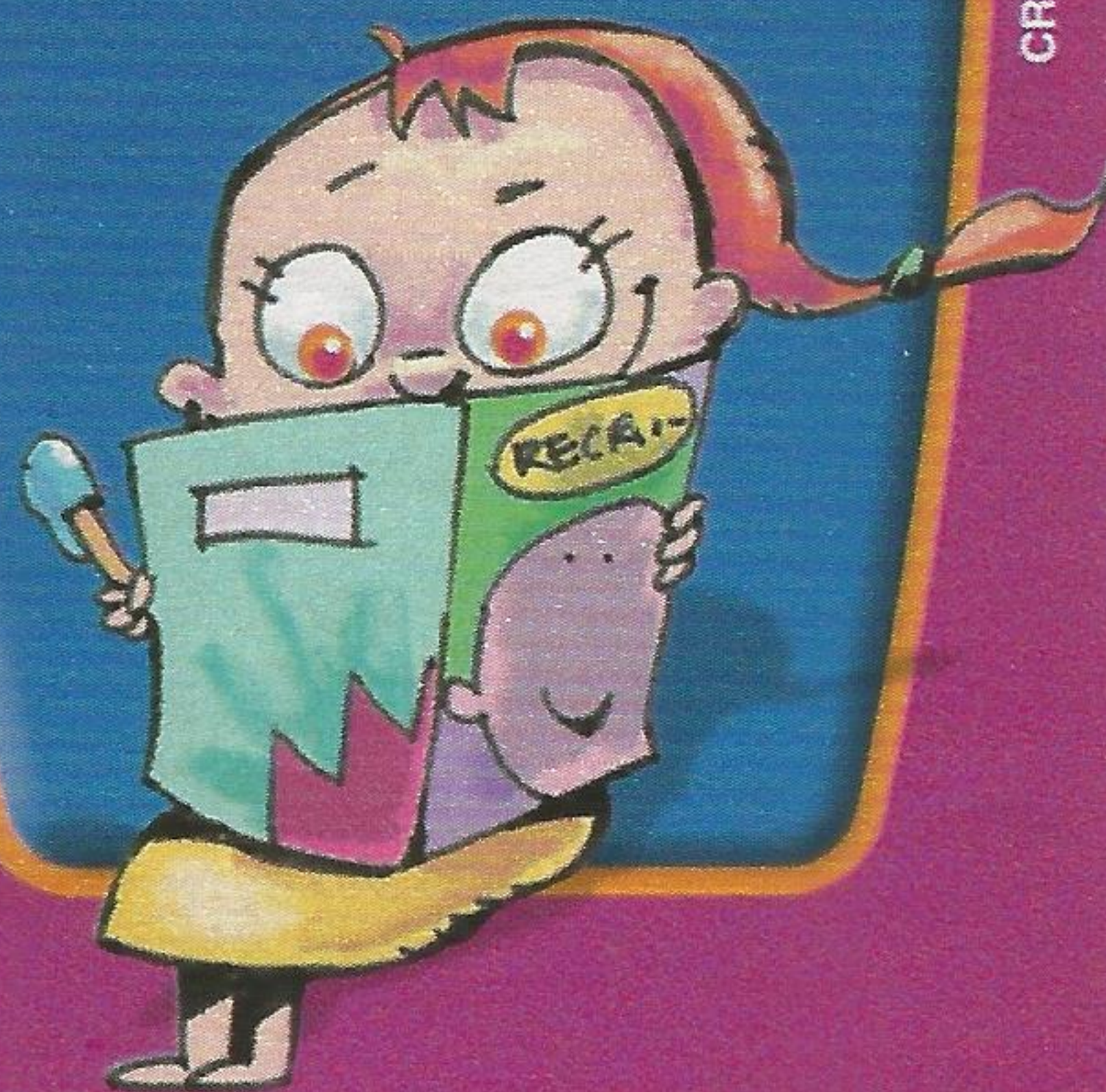
Escolha um tema com seus parceiros de fila. O assunto pode ser bichos, por exemplo. Uma pessoa escreve no ar, em letras de fôrma, o nome de um animal para o amigo do lado decifrar. O segundo escreve no ar o mesmo nome e passa para o colega. Quem estiver no fim da fila vai tentar dizer a palavra no final.

DESCUBRA QUEM É

Escolha uma pessoa famosa ou da família para descrever. Os companheiros de brincadeira fazem perguntas e tentam adivinhar quem é, mas você só pode responder sim ou não. Eles perguntam se a pessoa é alta, se tem cabelos compridos etc. Quem adivinhar pensa em outra pessoa e recomeça o jogo. Se preferir, você pode descrever animais, personagens ou objetos.

DICAS

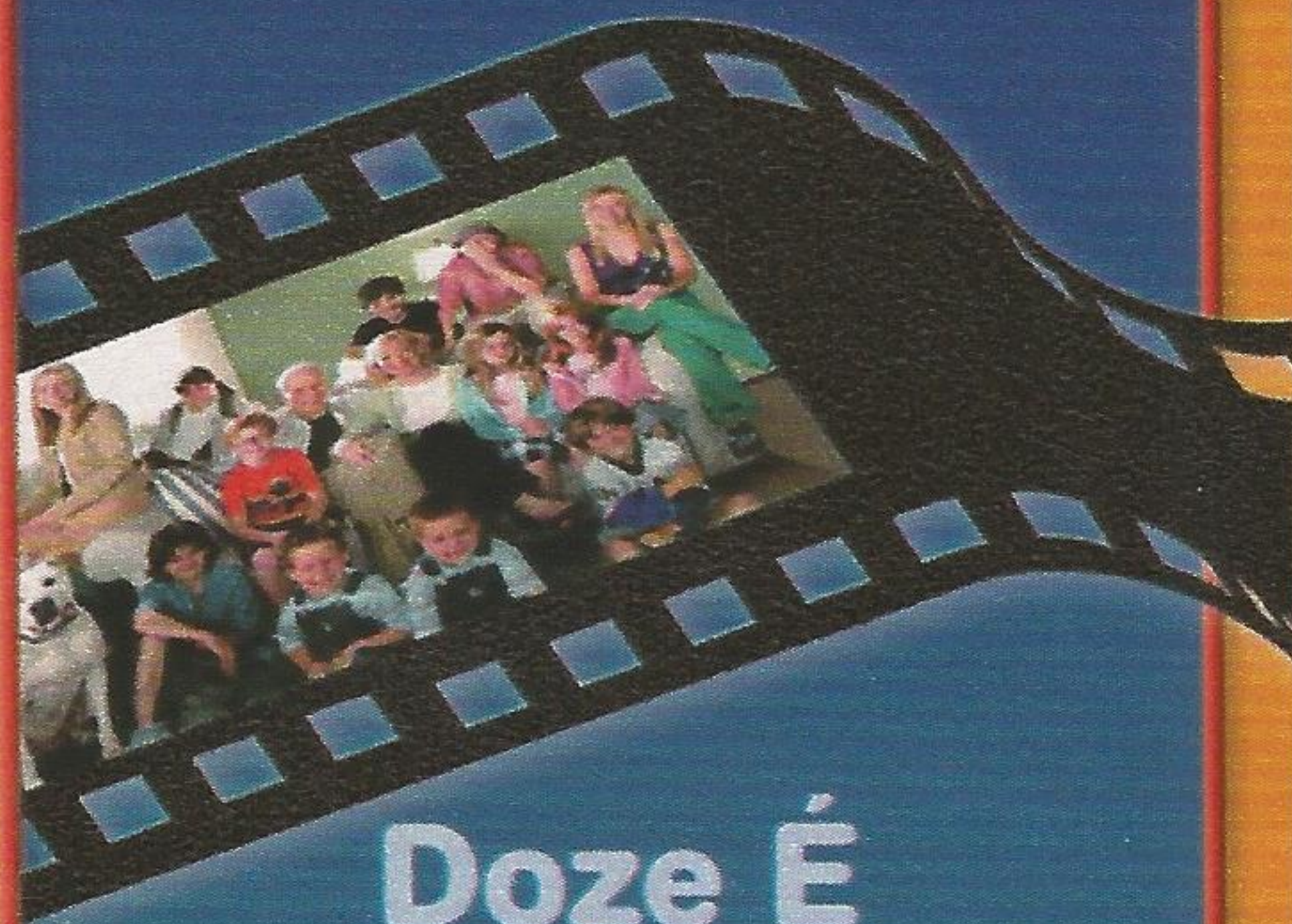
Se já sabe que vai ter de esperar muito em uma fila, saia de casa preparado:

- Leve um livro, um CD player ou videogame.
- Carregue a RECREIO e um lápis para fazer os passatempos.
- Experimente contar quantas pessoas estão de calça jeans ou de tênis branco, quantas compraram sorvete e quantas estão reclamando enquanto você se diverte.

CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

www.recreionline.com.br

Enquete

Entre no site e responda: Você acredita que existe vida no planeta Marte?

- Sim
- Não

Doze É Demais!

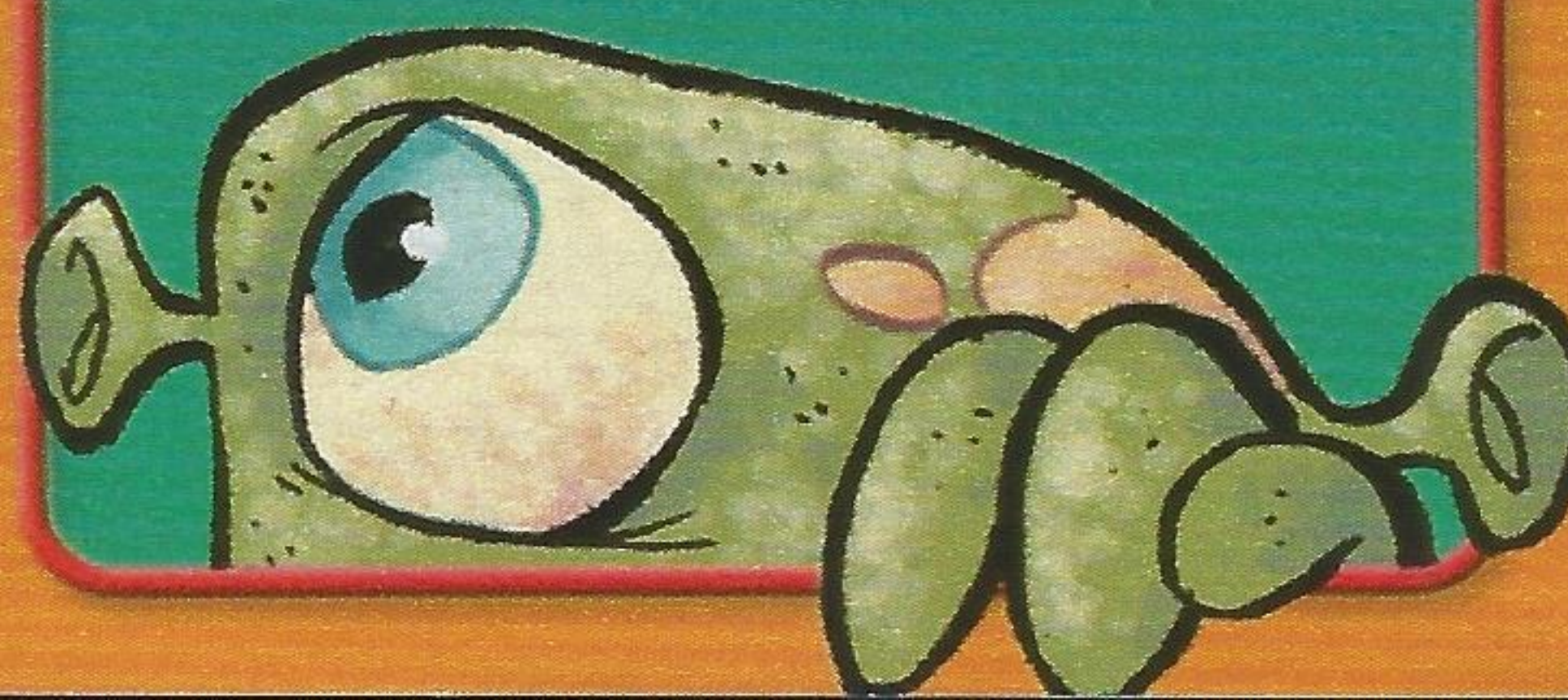
Assista ao trailer e conheça os personagens dessa comédia em cartaz nos cinemas.

Pingüins

Brinque com essas aves divertidas e saiba mais sobre elas.

Direto de Marte

Confira outras incríveis descobertas sobre o planeta vermelho.

Confusão tamanho família

Divirta-se com o filme Doze É Demais!, que estréia dia 13 de fevereiro nos cinemas.

Quando se casaram, Tom e Kate sonhavam com uma família grande. Mas nem imaginavam que teriam 12 filhos! E é essa família gigante que anima o filme Doze É Demais!.

Tudo começa quando Tom, que é treinador de futebol americano na escola onde 11 de seus filhos estudam, recebe um convite para treinar uma equipe de outra cidade. Antes de se decidir, ele tenta conversar com sua esposa sobre a proposta sem que os filhos ouçam...

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Tom vai descobrir que ser pai pode ser uma aventura perigosa.

TESTE ▸ E se fosse você?

E se não concordasse com uma decisão dos seus pais, como acontece no filme? Descubra como você reagiria.

Se seus pais vão ao cinema e o deixam em casa com alguém, como você reage?

- ◻◻ Combina que na próxima vez você vai junto.
- ◻▲ Faz muita bagunça porque também queria sair.
- ◻● Não fala nada.

Quando percebe que seus pais andam sem tempo para ficar com você, qual a sua reação?

- ◻● Fica meio chateado, mas entende.
- ◻◻ Sugere um passeio para se divertirem juntos.
- ◻▲ Fica magoado e apronta muito para verem que você existe.

Sua vontade era comer uma pizza, mas eles decidiram jantar em uma cantina. Você:

- ◻▲ Não come nada.
- ◻● Deixa para comer a pizza um outro dia.
- ◻◻ Convida os dois para irem a uma pizzaria no próximo fim de semana.

O que pode acontecer quando um sapo de estimação resolve dar uma voltinha pela casa bem na hora do café da manhã?

Mas não é fácil guardar segredo em uma casa com tanta gente!

A novidade divide a família. Os filhos e o cachorro querem ficar, enquanto os pais acham que a mudança vai ser ótima para todos.

A decisão final acaba sendo dos pais e, logo na primeira semana na casa nova, Kate tem de viajar, deixando a galera com o pai.

Sozinho, Tom acha que pode comandar a família do mesmo jeito que treina os jogadores. Mas não é bem assim.

No meio de muita confusão, ele descobre que cuidar dessa turma é bem mais difícil do que ganhar um campeonato de futebol. E mais divertido também!

Se os seus pais quisessem mudar seu horário no colégio, você:

- ◻● Sentiria falta dos amigos, mas não reclamaria.
- ◻▲ Ficaria sem falar com eles para mostrar que detestou a idéia.
- ◻■ Pediria para não mudar porque gosta muito da sua turma.

Seus pais querem viajar exatamente no final de semana em que você tem uma festa superlegal. Você:

- ◻● Desiste da festa.
- ◻▲ Finge que está gripado para que desistam da viagem e você possa ir à festa.
- ◻■ Pede para ficar e dormir na casa de um amigo.

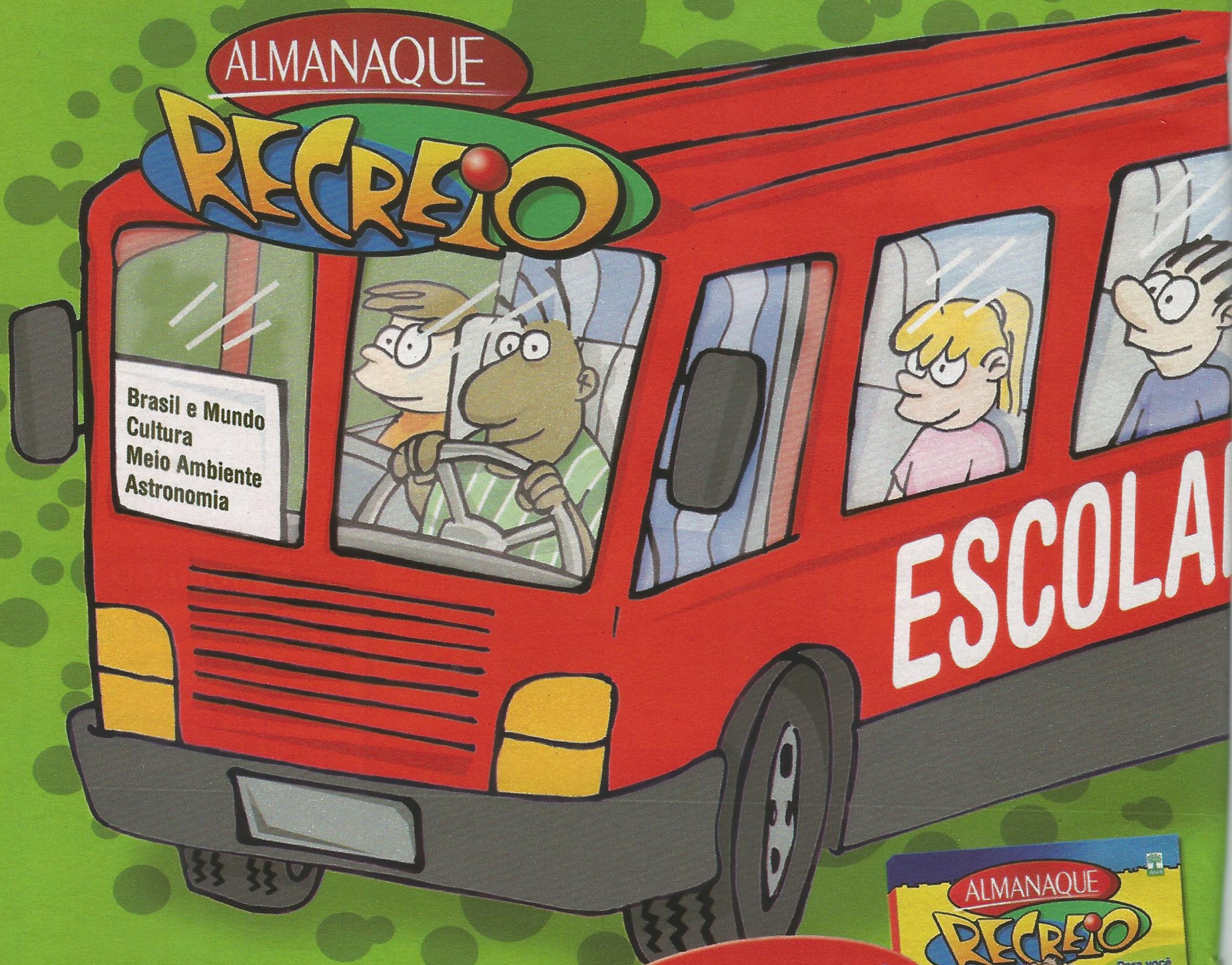
RESULTADO

Se marcou mais ◻●
É legal respeitar as decisões de seus pais, mas vale a pena defender as suas também. Explique seus motivos e entre em acordo com eles.

Se marcou mais ◻■
Você sabe respeitar seus pais, mas também sabe como falar de seus desejos e expor suas opiniões.

Se marcou mais ◻▲
Parece que você quer ser o centro das atenções e fica zangado se não concordam com suas vontades. É legal defender seu ponto de vista, mas ninguém tem razão o tempo todo. Escute mais os outros.

EDITORA Abril

Embarque nesta viagem pelo conhecimento.

Com o Almanaque Recreio, você faz uma grande viagem pelo conhecimento, aprendendo sobre meio ambiente, continentes, espaço, artes, curiosidades e muito mais. E no CD-ROM você encontra todo o conteúdo do almanaque, além de um sistema de busca e um álbum virtual de figurinhas. Almanaque Recreio. Você não vai querer voltar desta viagem.

Já nas bancas!

wgcomunicação

SCOOBY-DOO AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © 2003 HANNA-BARBERA. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. (S03)

"FOI ENVIADO PELOS DEUSES PORQUE ERA UM BRAVO GUERREIRO!"
ELE POUSOU PERTO DA ILHA E PODE NADAR ATÉ A PRAIA!
PRA QUEM TEM MEDO ATÉ DE ESCORREGADOR, FOI UM SALTO E TANTO!

"OS DEUSES SÃO SÁBIOS!"
DÁ PRA VOLTAR? MEU CÃO CAIU!
SEM CHANCE. ESTOU LEVANDO SUPRIMENTOS MÉDICOS. SÓ VOLTO NA SEMANA QUE VEM.

QUEM MANDOU BRINCAR COM O PÁRA-QUEDAS AO LADO DA PORTA?
A GENTE PENSOU QUE FOSSE A SACOLA DE COMIDA!

"QUANDO O VIMOS, ELE ENTOAVA PALAVRAS MÁGICAS!"
SALSICHA! SALSICHA!
É ELE!

SEJA BEM-VINDO!
IAAU!

"O GUERREIRO PARECIA FELIZ POR VER MEU POVO..."
SOCORRO!

GASP!

"...E IMPRESSIONADO COM OS ÍDOLOS SAGRADOS QUE ERGUEMOS PRA ELE!"

"RECEBEMOS O VISITANTE COM UM BANQUETE..."

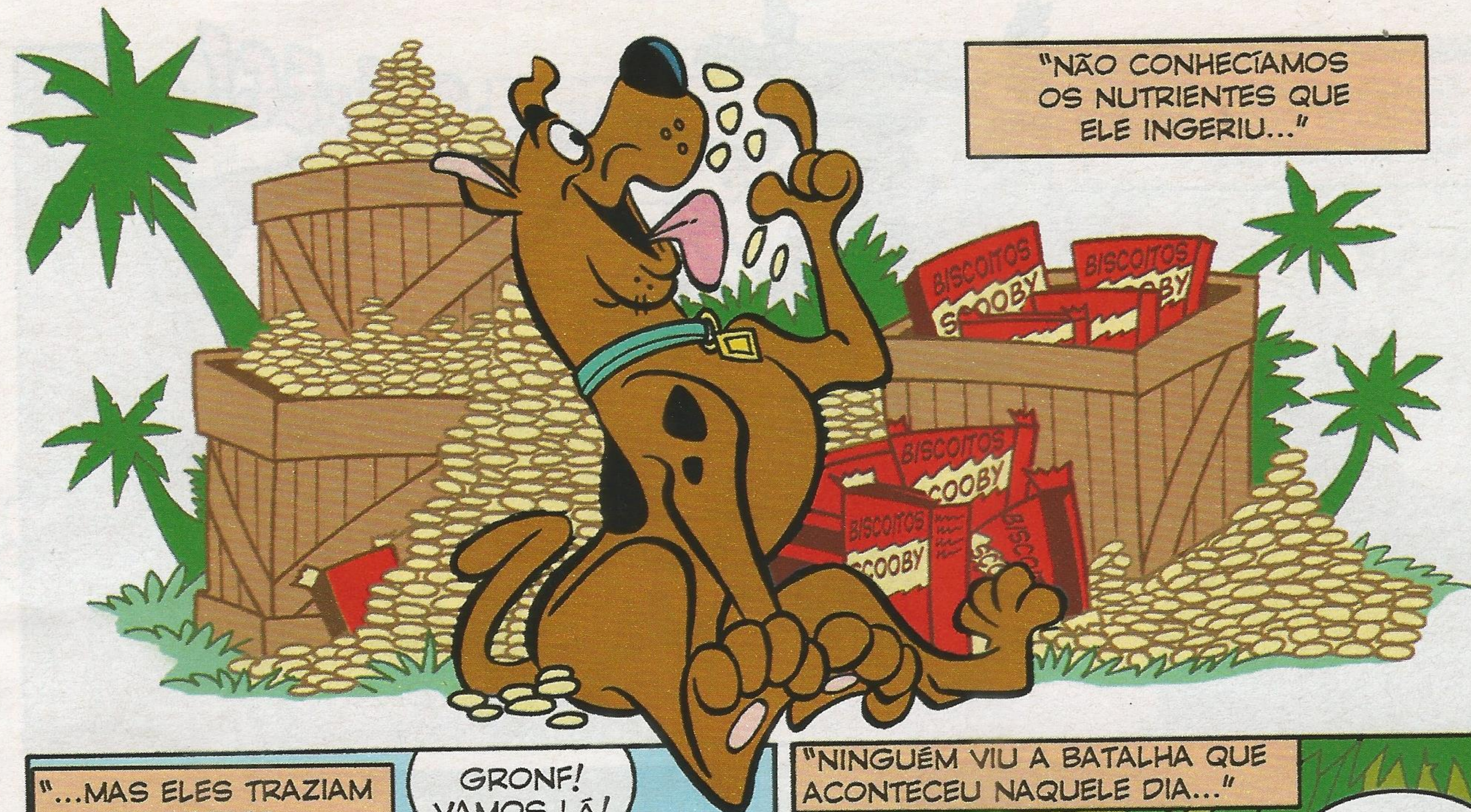
"...E UMA FESTANÇA!"

"DEPOIS DISSO, O GUERREIRO FOI MEDITAR."
ZZZZZZZZZZ

"ENTÃO, CHEGOU A HORA DE EXPLICAR PRA ELE A LENDA DO DEMÔNIO DO VULCÃO."
"O DEMÔNIO GUARDAVA A RICA E FÉRTIL METADE SUL DA ILHA..."
"...ENQUANTO NA NOSSA METADE UMA TEMPESTADE DESTRUIU AS ÁRVORES FRUTÍFERAS."

"LÓGICO, NÓS CONTAMOS..."

"...QUE A LENDA ANUNCIAVA UM GRANDE CONFLITO ENTRE O CÃO E O MONSTRO!"

AUUUUUUU!
"NAQUELA NOITE, O GUERREIRO AGRADECEU AOS DEUSES A IMPORTANTE MISSÃO."
"MAS, NA MANHÃ SEGUINTE, ELE NÃO QUIS ENCONTRAR O DEMÔNIO."
SOCORRO!
"MOSTRAMOS AO CÃO AS PRECIOSIDADES QUE OS DEUSES NOS ENVIARAM NO PASSADO."
"OFERECEMOS TUDO EM TROCA DE AJUDA. MAS O CÃO RECUSOU."
"ATÉ QUE ALGO CHAMOU A ATENÇÃO DELE."
Biscoitos Scooby
Biscoitos Scooby
Biscoitos Scooby
Biscoitos Scooby
"E NÓS CONHECEMOS OS PODERES DO INCRÍVEL GUERREIRO!"
Biscoitos Scooby

"NÃO CONHECÍAMOS OS NUTRIENTES QUE ELE INGERIU..."
BISCOITOS SCOOBY
"...MAS ELES TRAZIAM SUPERPODERES, SEM DÚVIDA!"
GRONF! VAMOS LÁ!
"NINGUÉM VIU A BATALHA QUE ACONTECEU NAQUELE DIA..."
VAMOS... OH-OH...
"MAS AS HABILIDADES DO CÃO DESTEMIDO CERTAMENTE ASSOMBRARAM O DEMÔNIO!"
TÔIM!
"A CRIATURA VULCÂNICA SABIA QUE ESTAVA DIANTE DE UM ADVERSÁRIO À ALTURA!"
SOCORRO!

"AINDA ASSIM, O COMBATE EXIGIU DO CÃO MUITA DESTREZA..."

CRE-EC!

"...AGILIDADE..."

"...ASTÚCIA..."

"O GUERREIRO EXIBIU SUA GRAÇA..."
CROC!

"...E DIGNIDADE!"

"NO FINAL, O DEMÔNIO REVELOU-SE UM SIMPLES MORTAL."
"UM HOMEM QUE SE VESTIA DE MONSTRO PRA FICAR COM A PARTE FÉRTIL DA ILHA SÓ PRA ELE."

"COM A MISSÃO CUMPRIDA, O CÃO FOI RESGATADO PELOS DEUSES ANCESTRAIS."

"UM DELES, QUE PARECIA UM ABACAXI, DEMONSTROU MUITO INTERESSE POR NOSSO TRIBUTO."
UAU, SCOOBY! VAMOS CAIR DE BOCA!

"ACHAMOS QUE ELE PODERIA NOS AJUDAR A COMBATER O CARANGUEJO GIGANTE QUE VEM AFUGENTANDO NOSSO POVO DAS MELHORES ÁREAS DE PESCA."
"PORÉM..."

"... O DEUS-ABACAXI ACHOU QUE NÓS, MORTAIS, DEVERÍAMOS ENFRENTAR O MONSTRO SOZINHOS."

E ASSIM OS DEUSES FORAM EMBORA.
OBRIGADA, JOCA. ADOREI!
DE NADA.

ESSA HISTÓRIA VAI DAR UMA GRANDE REPORTAGEM!
SELMA, VOCÊ É DEMAIS!

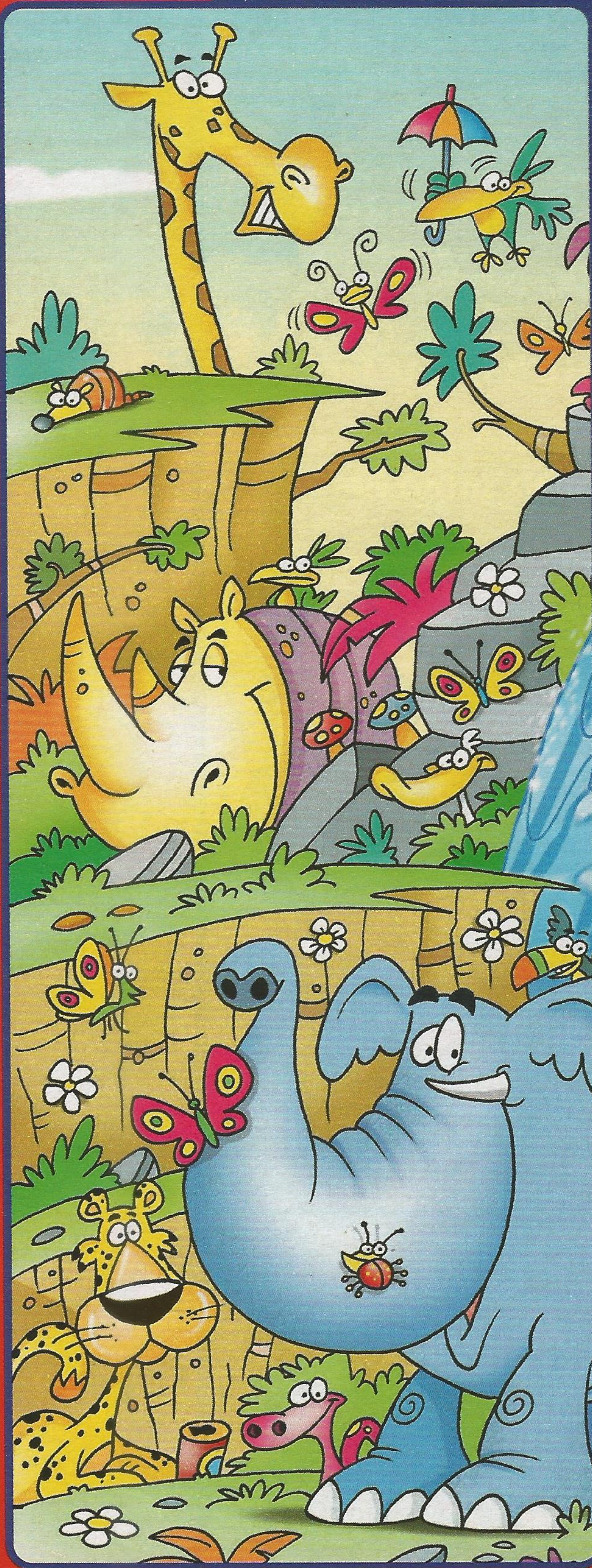
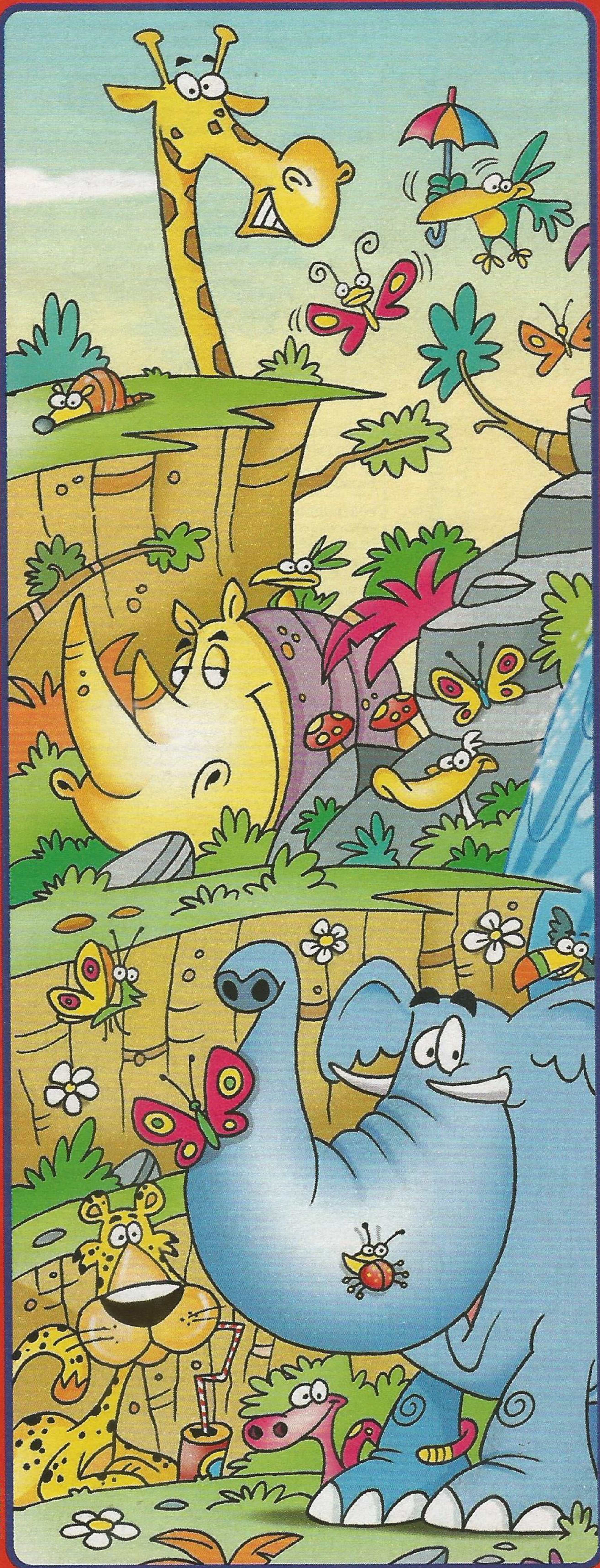
O QUE HOUVE, JOCA?
TINHA OUTRA ANTROPÓLOGA NA PRAIA.
E VOCÊ CONTOU QUE PRA NÓS O MUNDO É UM GRANDE COCO FLUTUANDO NUM OCEANO DE SUCO DE MANGA?
OU QUE A LUA É UM CARANGUEJO DEVORANDO A PRÓPRIA CAUDA?

NÃO. FALEI DA VEZ EM QUE A MISTÉRIO S.A. VEIO PRA CÁ. SÓ DOUREI UM POUCO A PÍLULA.
ISSO NÃO SE FAZ, JOCA.
BISCOITO SCOOBY

PASSE OS BISCOITOS SCOOBY, ZECA!
SCOOBY-DOO!
É. SCOOBY-DOOBY-DOO!
BISCOITO SCOOBY
FIM

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

SANDER

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

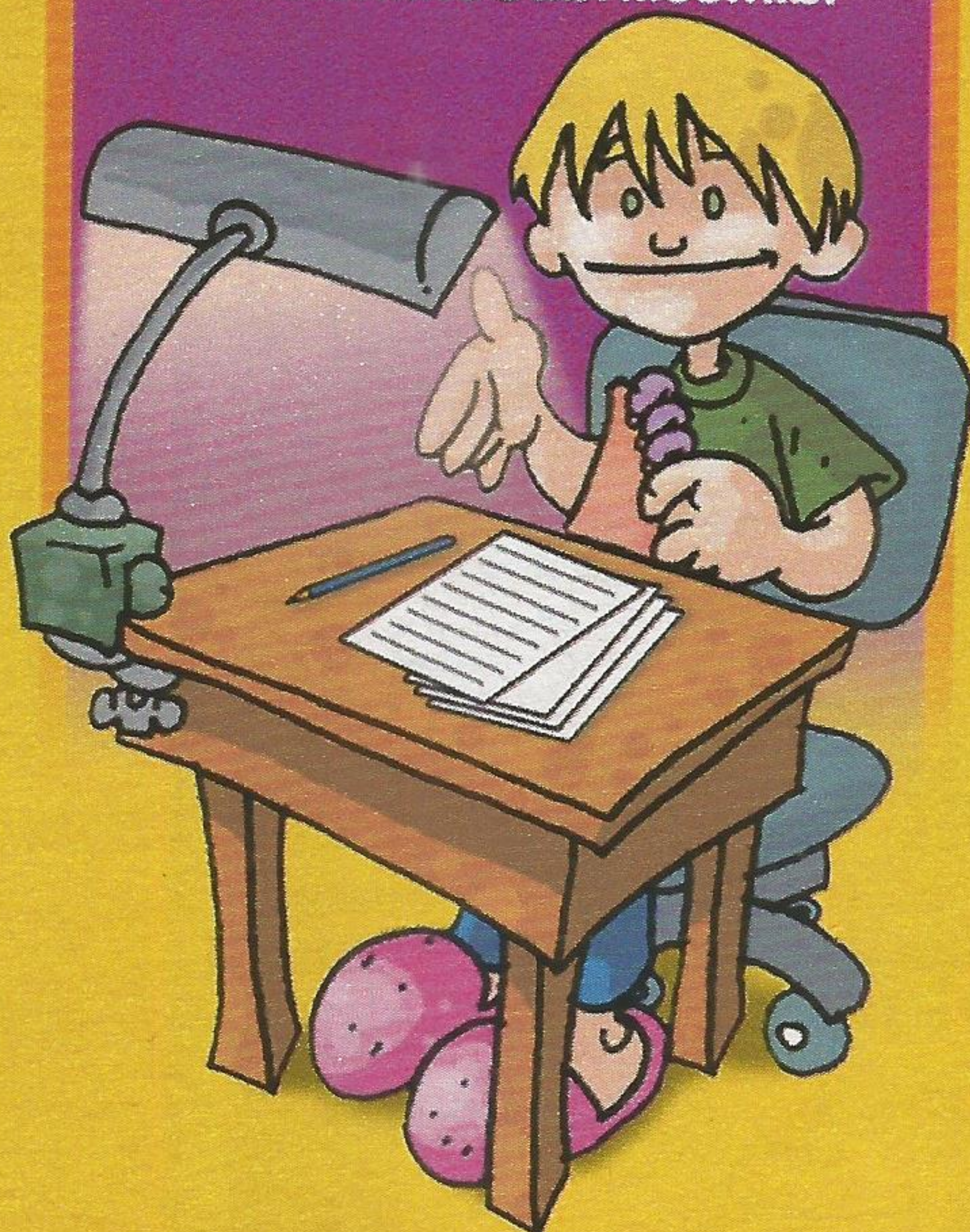
Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual é o chefe do xadrez?
É o xeque-mate.
Matheus H. J. Arneiro
Umuarama – PR

Qual é a hora que o relógio não informa?
A hora H.
Wellington Francisco Caminhas
Curitiba – PR

Por que a centopéia demora para entrar no jogo de futebol?
Porque tem de calçar todas as chuteiras.
Leonardo, 7 anos
Por e-mail

O que se diz a um monstro de três cabeças?
Olá, olá e olá.
Lara, 13 anos
Campinas – SP

O que é um pontinho brilhante rolando no céu?
Uma estrela dando cambalhotas.
Juliana, 8 anos
Por e-mail

Uma tartaruga atropelou uma lesma e foi à delegacia se justificar. O que ela disse?
Não sei como foi, tudo aconteceu tão rápido...
Isadora C. de M. Barreto, 9 anos
Recife – PE

O que dá água na boca, mas não podemos comer?
O copo.
Daiza Mendes Benevides
São Gonçalo – RJ

Por que o confeiteiro é mau?
Porque, para fazer o bolo, ele quebra o ovo, bate a clara, amassa a massa e ainda bota tudo no fogo.
Vitor Vinícius Rodrigues
Itapecirica da Serra – SP

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato, Fernando Esselin, Julia Moioli, Noêmia Lopes, Roberta Viganó e Tatiana Penido (texto), Ronny Marinoto (game) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Placar, Mundo Estranho, National Geographic, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida Simples **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 205, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828
Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

PASSATEMPO
ENIGMA
Estas vacas são muito charmosas e só aparecem para a ordenha se forem chamadas pelo nome. Siga as pistas e descubra como elas se chamam.
Resposta na página 42.
A
B
C
D
E
F
Tutuca e Matilda estão de blusa.
Os baldes de Gigi e Gertrudes têm desenhos de estrelas.
Os baldes de Mimosa e Tutuca têm desenhos de corações.
Lica e Gigi têm brincos de cor diferente.
SANDER
39

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

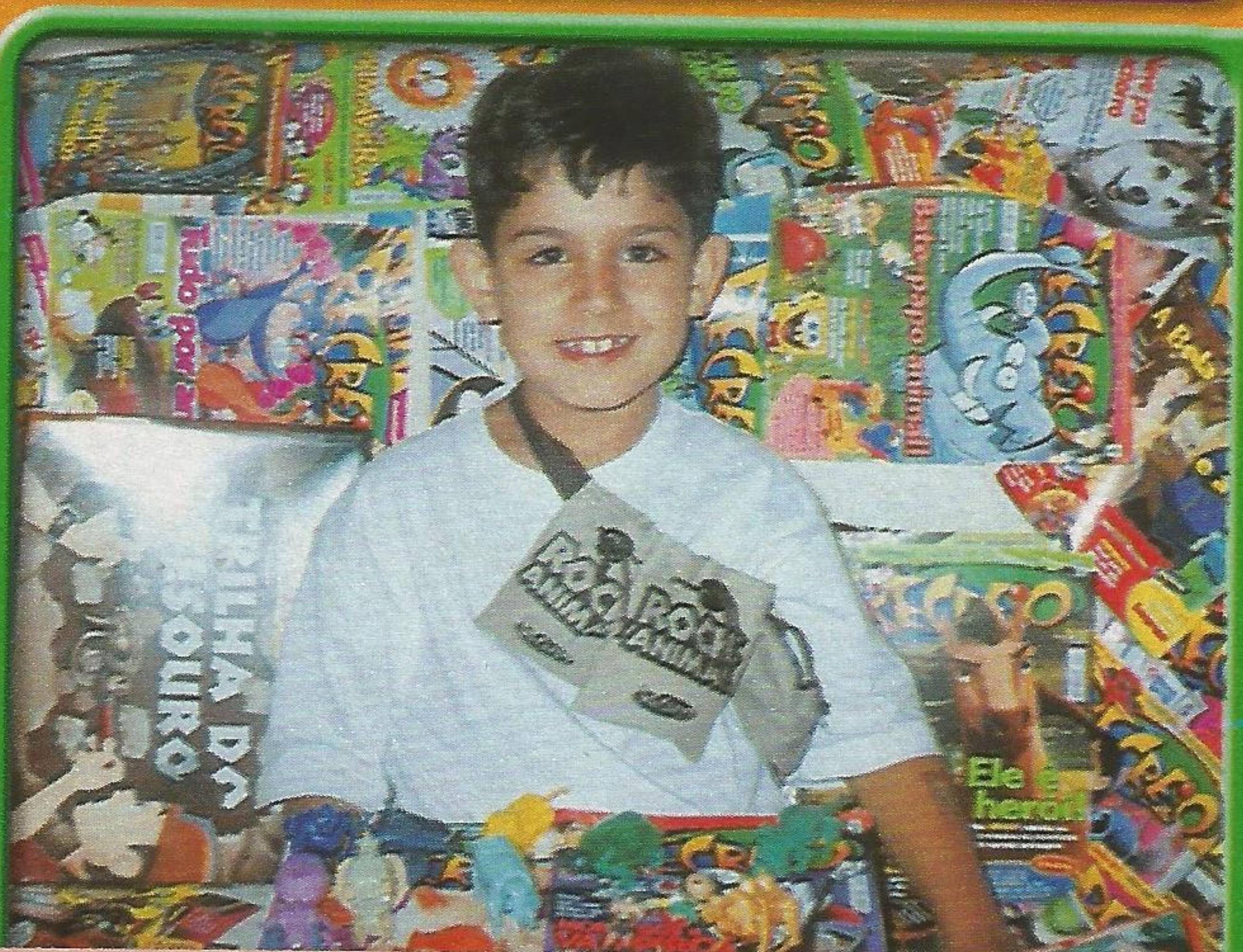
O Igor Lourenço Lopes já decidiu que vai ser paleontólogo.
RIO DE JANEIRO – RJ

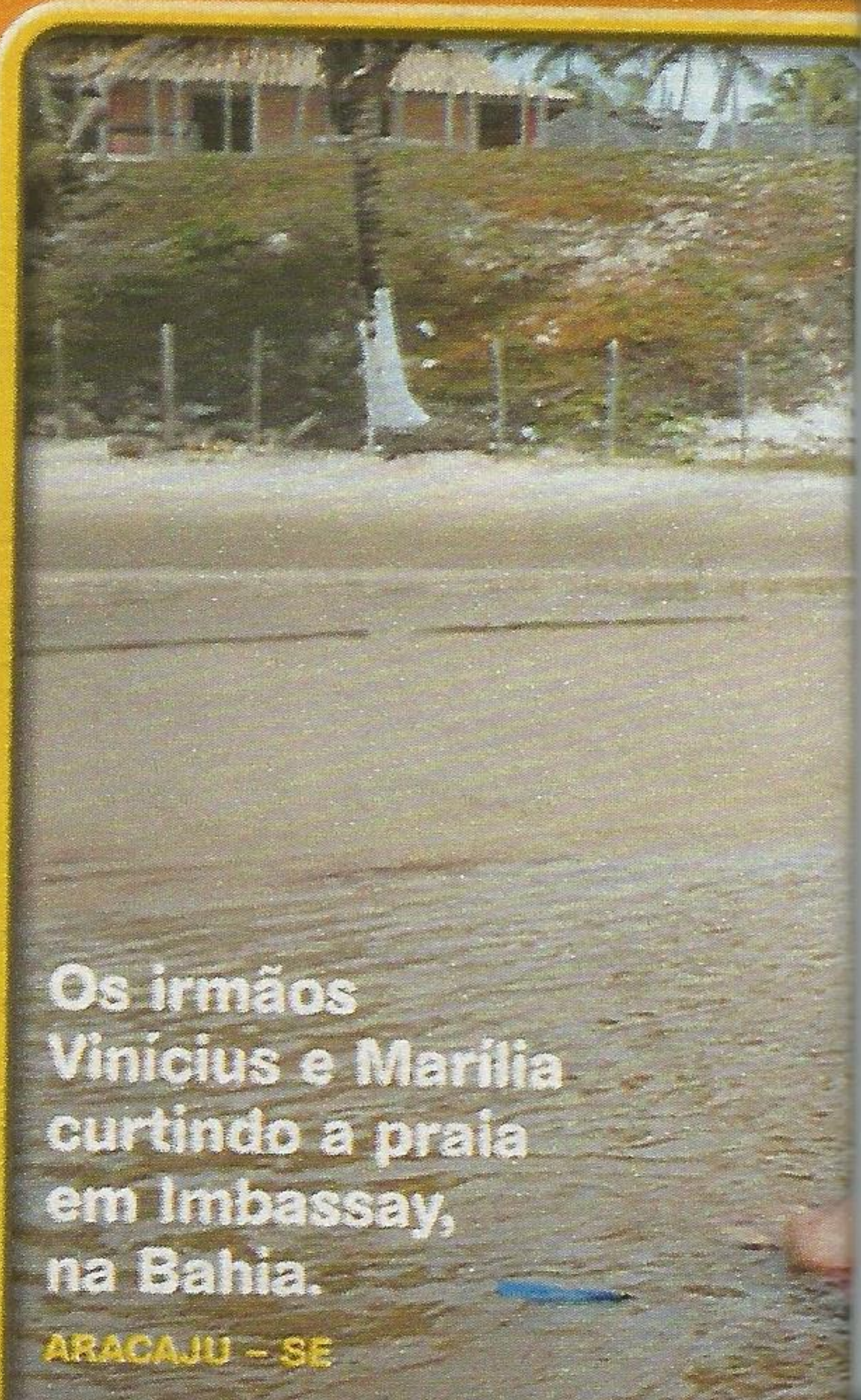
Oi! Gostaria de ler uma matéria sobre animais em extinção.
MARIANA ZANCANARO
SÃO CAETANO DO SUL – SP

O Victor Matture sugere uma edição só de curiosidades e outra de origamis.
CATANDUVA – SP

Adorei as dicas sobre as práticas do jovem arqueólogo.
TIAGO PEREIRA CRUZ
SETE LAGOAS – MG

A Priscila Gomes Camargo curte as piadas e as tirinhas da RECREIO.
IVAIPORÃ – PR

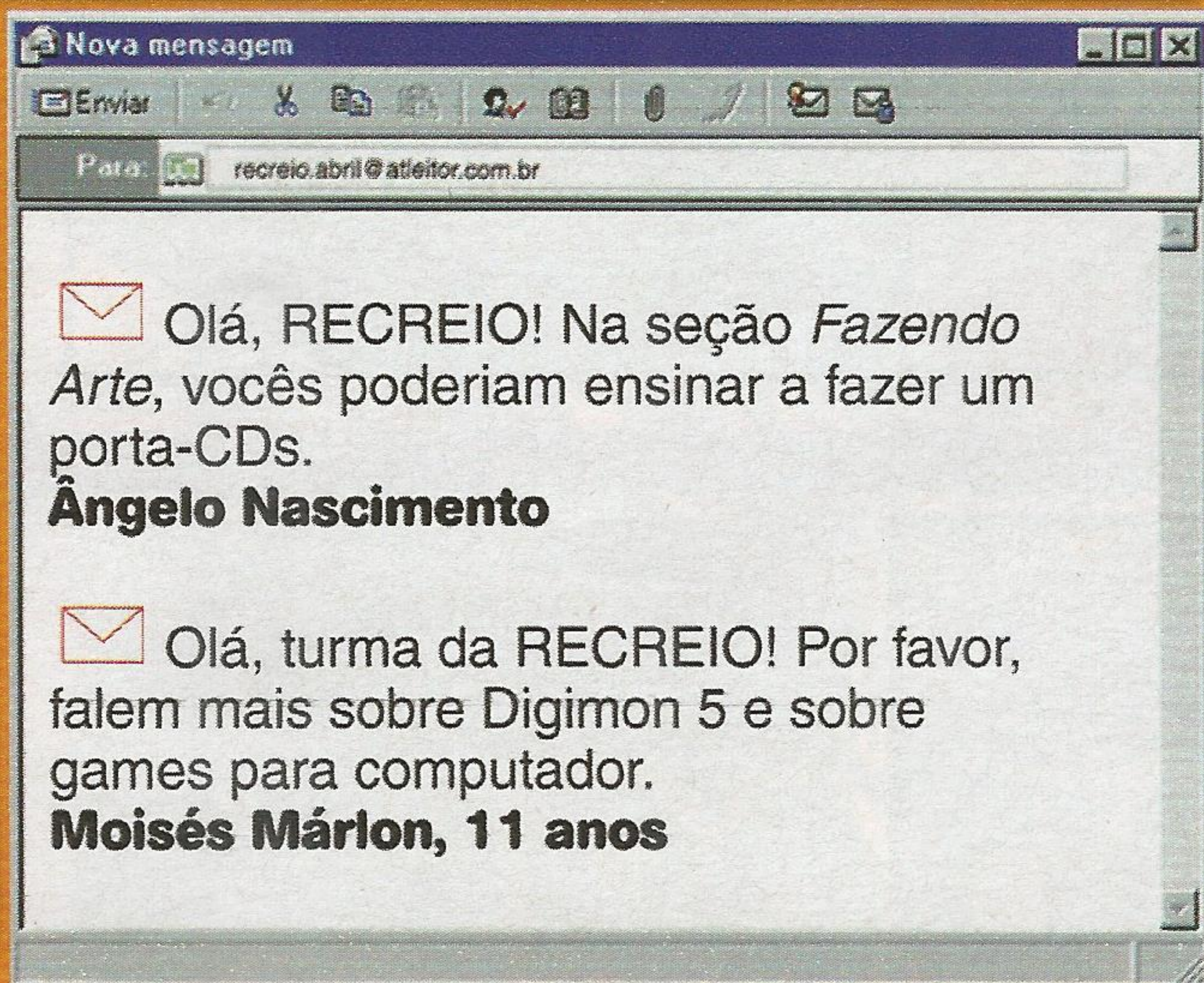
Eu e a turma da escola queremos dicas para Tomb Raider II.
CÉSAR AUGUSTO V. GIOVANI
OURINHOS – SP

O Otávio Mlenek usa a RECREIO nos trabalhos da escola.
QUITANDINHA – PR

Adoro tudo na revista, mas eu queria mais experiências.
GILBERTO M. MARQUÊZ
UBERABA – MG

Os irmãos Vinícius e Marília curtindo a praia em Imbassay, na Bahia.
ARACAJU – SE

Oi, RECREIO! Tenho todos os livros da coleção De Olho no Mundo. Eles já me ajudaram muito em vários trabalhos escolares. Minha seção predileta da revista é o *Cadê?*.
PRISCILA DA SILVA
ITAJAÍ – SC

Esta é a Morghana Emanuelle Goetten Percira, de 11 anos.
CURITIBANOS – SC

O ROCKANIMAL preferido do Thiago T. Camargo é Falcão.
BEBEDOURO - SP

O Julivan Moraes, de 10 anos, adora desenhar.
CARAPICUÍBA - SP

Olá, RECREIO! Na seção *Fazendo Arte*, vocês poderiam ensinar a fazer um porta-CDs.
Ângelo Nascimento

Olá, turma da RECREIO! Por favor, falem mais sobre Digimon 5 e sobre games para computador.
Moisés Márlon, 11 anos

Oi, amigos! Eu me amarro nas seções *Bichos* e *Teste*. Gostaria de pedir dicas sobre hamsters. Queria saber mais sobre esses animais tão bonitinhos.
JURANDIR C. VIANA NETO
JOÃO PESSOA – PB

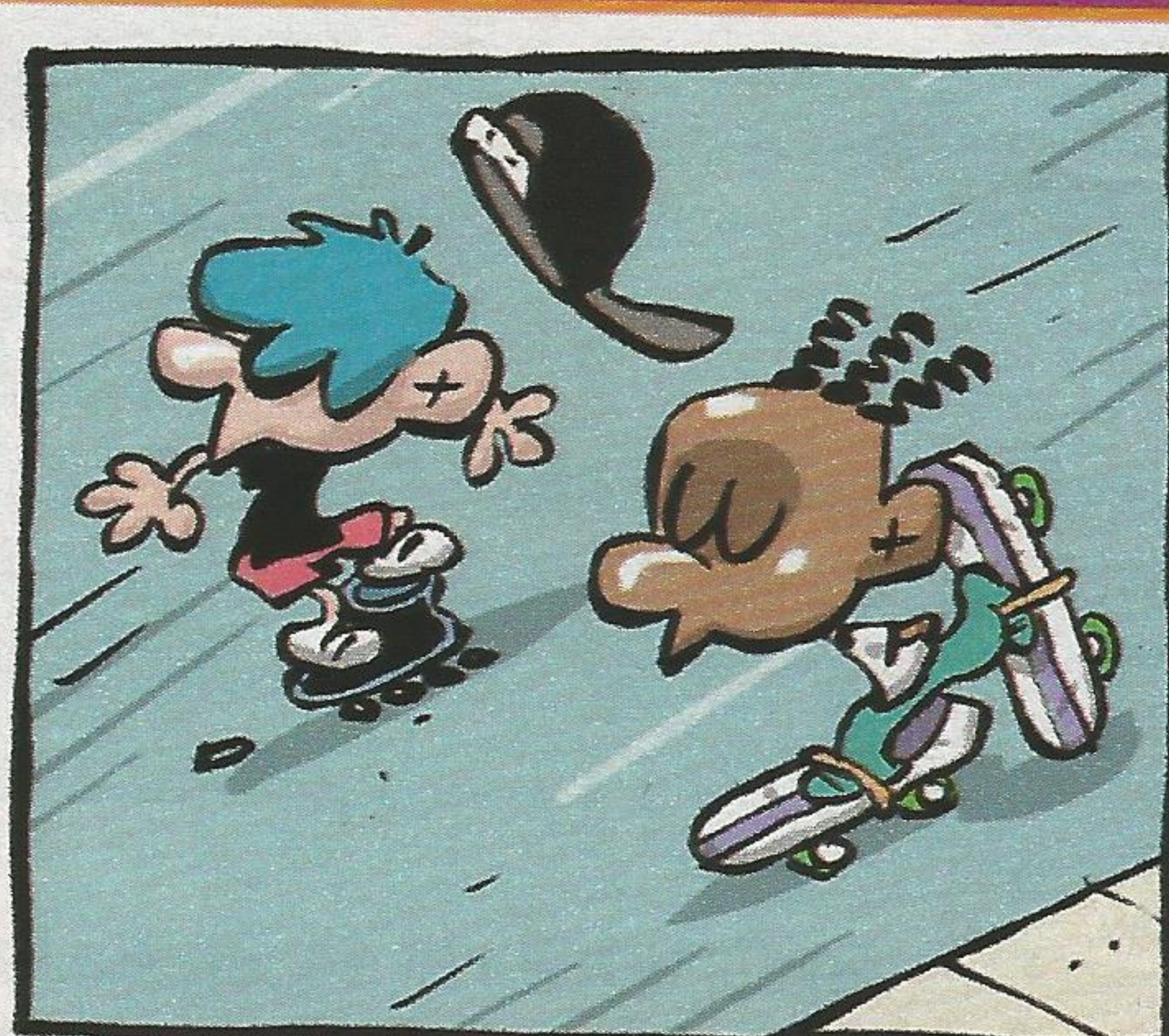
Este é o Zé Carioca da Isis Mary G. Pereira, de 9 anos.
SÃO PAULO – SP

TIRINHAS?!

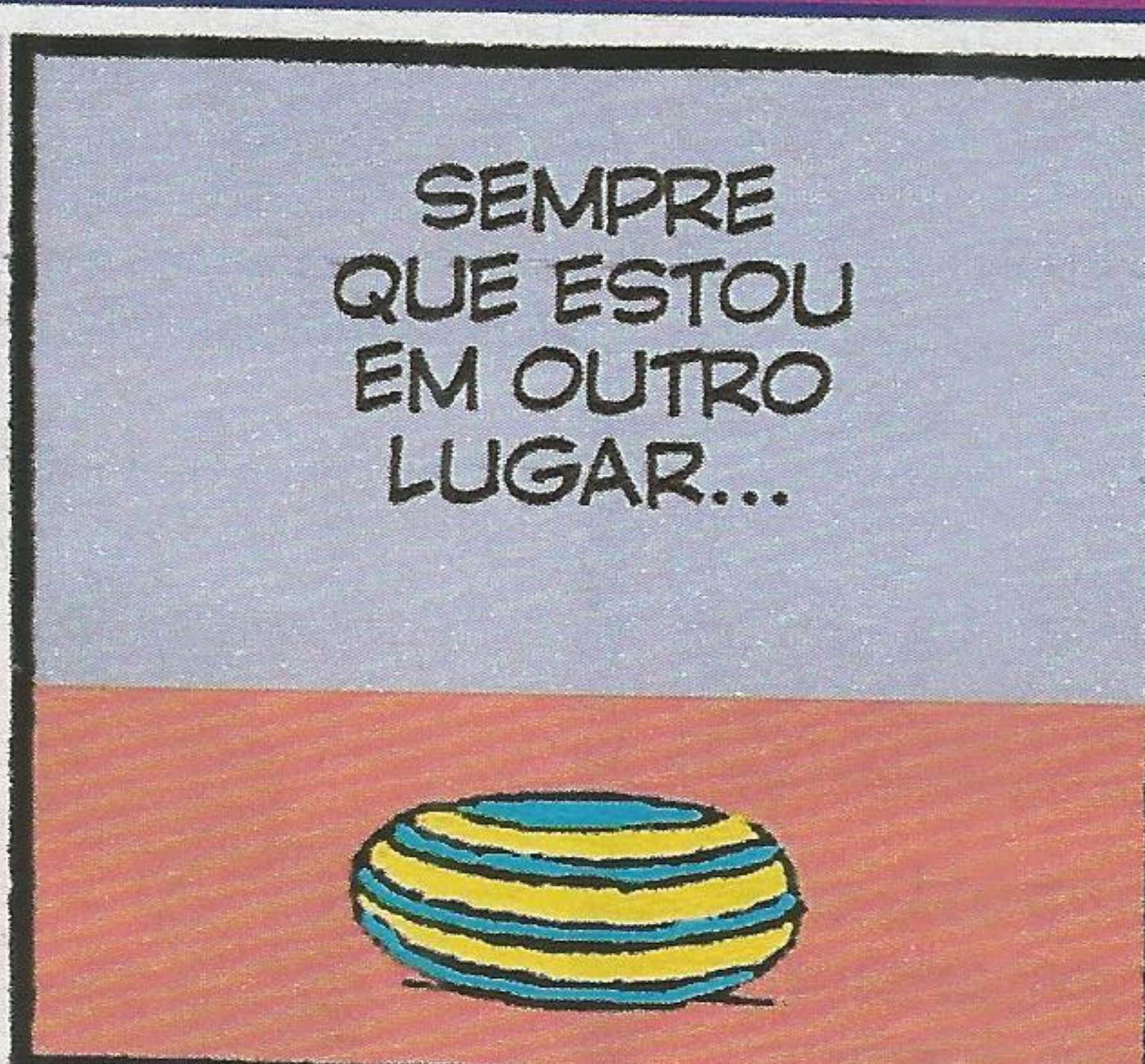
Bichos

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Fred Wagner

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Aumiau

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Patrick MacDonnel

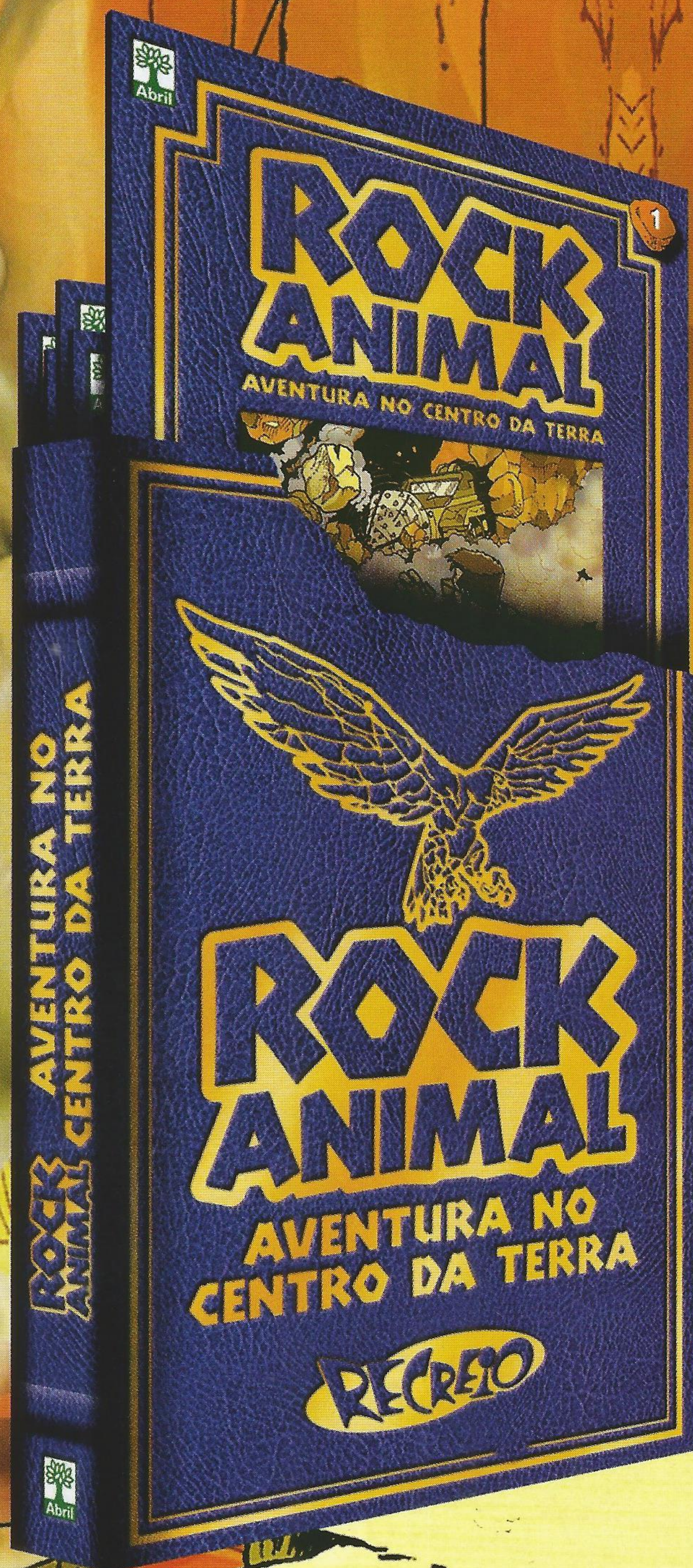
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 12

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

- A ▸ Mimosa
- B ▸ Tutuca
- C ▸ Gertrudes
- D ▸ Lica
- E ▸ Matilda
- F ▸ Gigi

EDITORA Abril
TODA SEMANA,
UMA NOVA EDIÇÃO
FERVENDO NAS BANCAS.
Chegou a coleção ROCKANIMAL AVENTURA NO CENTRO DA TERRA!
• 10 edições exclusivas com histórias em quadrinhos inéditas.
• Caixa para guardar a coleção.
• Sempre um brinde diferente: tatuagens, adesivos, transfers e muito mais.
ROCK ANIMAL
AVENTURA NO CENTRO DA TERRA
RECREIO
Em cada edição, um capítulo da aventura e um novo brinde.
ROCK ANIMAL
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.
wgcomunicação